КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ

Красная Земля

Игровой мир для настольной ролевой игры «Дневник авантюриста»

Авторская группа «Штабъ Духонина»:
Егор Борковский,
Константин Трофименко,
Михаил Шалупаев,
при участии Ивана Янькова.

Иллюстрации:
Андрей Ермоленко (обложка), Евгений Пирогов,
Михаил Шалупаев, Константин Юон (обложка главы 1),
Иван Билибин (стр. 165). В книге использованы плакаты
и фотографии первой половины XX века, полученные
из различных интернет-источников.

Вёрстка и оформление:
Михаил Шалупаев.

Редактор и корректор:
Анастасия Гастева.

Советы и тесты:
Сергей Кардашов, Игорь Серкин, Иван Ханов,
Кирилл Румянцев, Мастер Сет, Кирилл Кирсанов,
Артём Глазьев, Alita Sidhe, Арсений Кузнецов,
Степан Кожевников, Станислав Жабинский,
Николай Коршунов, Антон Григорьев,
Александр Ермаков, Илья Козубовский.

от авторской группы «Штабъ Духонина»

От авторов

Красная Земля — это мир альтернативной истории России, здесь правда переплетается с вымыслом, а реальные исторические факты обретают иное, фантастическое измерение. Вплоть до 1919 года история этого мира лишь незначительно отличалась от нашего: произошла Революция, началась Гражданская Война, но всё изменилось осенью 1919 года: произошёл Перелом. В результате неведомых причин рухнули границы, отделявшие Мир Людей от Иного Мира, и его сила хлынула в образовавшуюся брешь, до неузнаваемости изменяя бывшую Российской Империи и превращая её в нечто новое, доселе не существовавшее: Красную Землю. Гражданская война на ней так и не закончилась: ни большевики, ни их противники не смогли одержать победу и подчинить себе всю территорию бывшей Российской Империи. Теперь на её месте существуют десятки враждующих гособразований. Война всех против всех стала повседневностью, а влияние Иного Мира придаёт ей пугающий сверхъестественный оттенок.

В кровавом перегное вызревают семена нового мира. Десятки доктрин и идеологий, сплавившись с мечтами об идеальном мироустройстве и счастье для всех и каждого, слились тут в мощные потоки четырёх Движений. Идеалисты и мечтатели, политики и полководцы, воины и преступники, гении и безумцы — это герои нового времени, составляющие костяк Движений, которые увлекают за собой к светлому будущему людские массы, неистово сражаясь за их тела и души. Каждое из Движений имеет своё собственное видение земного рая, и готово на всё, что бы воплотить эти идеалы в жизнь.

Красная Земля предназначена для игры по правилам «Дневника авантюриста», поэтому Вам понадобится копия этой книги, а также набор кубиков и фишки нескольких (хотя бы двух) разных цветов.

Книга перед Вами состоит из шести глав.

Глава 1: Рождение Красной Земли повествует об истории становления Красной Земли, о том, какие события предшествовали Перелому, и во что превратился мир после него.

Глава 2: Герои Красной Земли описывает особенности создания персонажей, дополняющие и изменяющие правила «Дневника авантюриста» применительно к этому игровому миру.

Глава 3. Выживание на Красной Земле содержит описание и параметры вооружения, предметов и техники, обычных для данного места и исторического периода, а также дополнительные правила, помогающие полнее образить в игре реалии данного игрового мира.

Глава 4. Тайны Красной Земли предназначена для ведущих, она срывает покровы с мистической подоплёки событий в мире Красной Земли и указывает на тайные пружины, движущие её историю. Глава содержит описание мистической закулисы, стоящей за многими событиями, а так же параметры и принципы работы и создания изделий Новой науки, оккультных реликвий и колдовских зелий.

Глава 5. Странствия по Красной Земле так же предназначена для ведущих, здесь приводится описание регионов необъятной Красной Земли, завязки приключений, в которых могут принять участие персонажи игроков, а так же побдорки слухов по каждому из регионов.

Глава 6. Обитатели Красной Земли содержит описание персонажей, населяющих Красную Землю, как обычных людей, так и сверхъестественных существ. В неё мы так же не рекомендуем заглядывать игрокам, дабы не лишать себя удовольствие от встречи сНеведомым.

Спасибо за то, что купили нашу книгу, и нескучной Вам игры!

Эта игра использует символику и правила *Savage Worlds* согласно лицензии *Savage Worlds Official Licensed Product* от Studio 101. Правила *Savage Worlds* и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью *Pinnacle Entertainment Group*. Использовано с разрешения.

Внимание!!!

«Красная Земля» — это художественное произведение, все события и персонажи являются порождением фантазии авторов, совпадения с историческими фактами и фигурами случайны или являются плодом художественного переосмысления истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить читателей по политическим, религиозным или любым другим мотивам.

Оглавление

Глава 1: Рождение Красной Земли **5**
Колесо покатилось 7
Тайные пружины 12

Глава 2: Герои Красной Земли **19**
Шесть шагов к бессмертию 21
Двенадцать 22
Происхождение 24
Движение 27
Новые навыки 34
Новые изъяны 36
Отпечатки 37
Новые черты 43
Мистический дар 49
Изменённые силы 56
Цветные черты 58

Глава 3: Выживание на Красной Земле **65**
Бесправие 67
Бездорожье 73
Безнадёжность 75
Вооружение 82
Артиллерия 87
Транспортные средства 89
Товары и цены 93

Глава 4: Тайны Красной Земли **97**
Правда о Движениях 99
Тайные общества и Спецорганизации 104
Нежить 113
Изделия Новой науки 125
Зачарованные предметы 129
Зелья 130
Товары и цены 131

Глава 5: Странствия по Красной Земле **133**
Советская Россия 135
Новороссия 140
Западные провинции 145
Русский Север 149
Урал 153
Туркестан 157
Сибирь 160
Дальний Восток 164

Глава 6: Обитатели Красной Земли **169**
Союзники и статисты 171
Дикие карты 174
Сверхъестественные существа 181

Приложение **207**
Источники вдохновения 207
«Старорежимные» имена 208

Петр Дамианович ПОСПЕНСКИЙ
1892 г.р.

В основе данного издания лежат записки Петра Поспенского, найденные авторами случайно при чрезвычайно странных обстоятельствах.

Насколько мы можем судить, он был хорошим человеком, одержимым поиском Истины в тех странных обстоятельствах, в которых ему «посчастливилось» очутиться.

До Войны П.П. был известен как преданный и близкий ученик таинственного мистика Мастера Джургиева, пользовавшегося огромным авторитетом в духовных вопросах среди интеллигенции Петербурга и других европейских Столиц. Остроумная публицистика в столичных журналах и здоровый авантюризм в вопросах поиска неизведанного, принесли П.П. широкую популярность среди читающей аудитории. Он был по своему призванию чем-то вроде детектива от мистики, решая сложные оккультные тайны мироздания, подобно тому, как полицейские следователи раскрывают преступления.

И именно этот его дар очень пригодился после 1919-го года, когда на территории бывшей Российской Империи, помимо войн и разрухи началось... вторжение Иного Мира в нашу жизнь. П.П. был чуть ли не единственным человеком, кто в этих условиях стремился не выживать, и не бороться за торжество идей и иномировых сил, а просто до конца понять, что же здесь происходит.

К сожалению, в ходе своего последнего путешествия, П.П. пропал без вести где-то в дальних забайкальских или монгольских степях весною 1922-го года.

Глава 1

РОЖДЕНИЕ Красной Земли

Сон золотой

Господа! Если к правде святой
Мир дорогу найти не сумеет —
Честь безумцу, который навеет
Человечеству сон золотой!
Беранже

Оглядываясь назад, я с ужасом понимаю: когда-то всё было иначе. Была Российская Империя, кем-то называемая Третьим Римом, а кем-то — Тюрьмой Народов. Что-то в ней было хорошо, что-то было плохо. Не мне судить, да и не так уже важно это, по прошествии всего лишь пяти лет с момента её гибели. Ныне всё переменилось. Если бы кто-то сказал мне в далёком 1913 году, что я буду писать эти строки в далёкой монгольской степи, пройдя вдоль и поперёк всю территории теперь уже бывшей России, я бы рассмеялся ему в лицо. Теперь я уже ничему не смеюсь. Теперь я — вспоминаю. В мыслях своих я возвращаюсь к тому, с чего всё начиналось.

А начиналось всё с Революции...

Тогда, в феврале 1917, все испытывали душевный подъём. Флаги, красные ленты в петлицах, улыбки и радостный смех. Не знаю ни одного человека моего круга, кто не приветствовал бы Революцию. Может быть, и были такие, но они выглядели, по меньшей мере, странно. Мрачные зануды посреди всеобщего веселья. Неудачи новой власти не поколебали нашей уверенности в правильности того, что мы сделали. А тем временем уже повсюду стали гореть помещичьи усадьбы вместе с их прежними хозяевами, города наводнили преступники, а положение на фронте становилось хуже с каждым днём. Но проблемы, по аналогии с не умевшим их решить правительством, казались временными, а впереди ждало светлое будущее. Как бы хотелось мне сейчас в то время, когда у меня было самое главное в жизни — надежда!

Тем временем, прошло полгода, случился «корниловский мятеж». Я стал ловить себя на мысли, что всё меньше и меньше понимаю суть происходящего. События развивались с неумолимой стремительностью, хаос нарастал с каждым днём. Никто не мог остановить его распространение, чувствуя своё полное бессилие перед неумолимой поступью рока, который мы в своей гордыне сами обрушили на свои головы. А потом был Октябрь. Разгон Учредительного собрания. Объявление диктатуры пролетариата. Начало террора. В те дни я пребывал в сонном оцепенении: реальность превратилась в липкий кошмар, от которого не было пробуждения. Страх первых дней прошёл, и я погрузился в полную апатию, ожидая со дня на день расстрела и заботясь лишь о том, чтобы не умереть от голода в замерзающем Петрограде. Если бы не мой Учитель Мастер Джургиев, волевым рывком выдернувший меня из этой трясины и указавший Путь, я бы так и остался прозябать в этом скотском отупении. Без радости. Без мыслей. Без надежды.

По какому-то роковому совпадению моё пробуждение совпало по времени с Переломом. Когда я очнулся, вокруг меня громыхала Гражданская война, продолжающаяся до сих пор. Направляемые идеологиями, бывшие соотечественники с остервенением убивают и калечат друг друга. Бойня без конца и края, беспримерный триумф человекоубийства! Войны были и прежде, но нигде, уверен, нигде, ненависть сражающихся не обретала такого поистине вселенского размаха. Как будто бьются не люди, а изначальные Силы, Первостихии. Словно боги войны сошли на землю, чтобы станцевать свою Пляску Смерти.

Впрочем, возможно, так оно и есть.

На наших глазах в человеке с каждым днём становится всё меньше рационального, разумного, всё больше иррационального, безумного. Мы вообще перестали мыслить как люди, полностью отдавшись во власть Движений, этих жадных до крови демонов современности. Красные, Белые, Зелёные, Чёрные! Что скрывается за этими цветными личинами, кто направляет массы на смерть, убеждая своих последователей в том, что они сражаются за чистые идеалы, за своё собственное счастье? Человеческая ли их природа или же за ними скрывается сам Дьявол? А если так, то есть ли возможность справиться с ними, остановить тех, кого мы, не желая того, выпустили в мир? Или же нужно отдаться этому потоку, не думать ни о чём, и только биться, обретая в этом смысл жизни? Большая часть решила именно так. Ведь идя за Движением, человек обретает самое главное — надежду, этот золотой сон, ради которого и стоит жить. И если и не увидит он свой «рай земной» при жизни, то хотя бы умрёт со счастливой улыбкой на лице.

У меня же нет и этого. Надежда — это то, чего я очень давно не могу себе позволить. Лишь только я вижу её отблеск где-то вдалеке, как испытываю жгучий стыд за себя, за то, что когда-то ей поддался. Перед глазами как наяву встаёт то безвозвратно ушедшее время, когда всего этого ещё можно было не начинать. Февраль. Семнадцатый. Красные ленты в петлицах...

Колесо покатилось

Революция

Двадцатый век, которому надлежало стать эрой благоденствия и торжества разума, не оправдал возлагаемых на него надежд. Невиданный прорыв в науках породил только новые средства разрушения и человекоубийства, расцвет философии и искусств вылился во всеобщий нигилизм и полное отрицание традиционных ценностей, достигнутые гражданские свободы обернулись вседозволенностью и хаосом.

Разразившаяся в 1914 году мировая бойня стала закономерным итогом этих перемен. С развёрнутыми знамёнами под полковые оркестры мальчики всех европейских наций стройными рядами направились прямиком в кровавую мясорубку. Их перемалывали гусеницами танки, аэропланы и чудовищные цеппелины засыпали бомбами и свинцовыми стрелами, смешивали с окопной землёй тяжёлые гаубицы, разъедали тело и душу ядовитые газы.

Ужасы Великой Войны подломили основу Российской Империи. То, что совсем недавно казалось незыблемым и вечным: Вера, Царь и Отечество, за что шли в бой и за что умирали, — рассыпалось прахом. Священники с красными «хоругвями» предводительствовали демонстрантам, ведя рабочих на верную смерть. Царь отрёкся за себя и за сына в пользу брата, брат уклонился от ответственности «до созыва Учредительного Собрания», в мнимом благородстве и в духе времени решив спросить у самого народа, кто и как им будет править. У каждого из многих «язы*к*ов» необъятной Империи отечество оказалось своё собственное, при том «угнетаемое российским великодержавным шовинизмом».

Пока германская военная машина накапливала силы для окончательной победы на Восточном фронте, в Петрограде малодушные болтуны из Временного правительства и крикуны-демагоги Совета рабочих и солдатских депутатов пытались перещеголять друг друга в даруемых вольностях. «Демократизация» армии и флота немедленно вылилась в массовые расправы над офицерами и капитанами, совершаемые с варварской жестокостью, «братания» с врагами, обсуждение приказов на митингах и просто повальное дезертирство. Благородный порыв амнистии «жертв старого режима» вернул в города не только опальных политиков и террористов, но и тысячи обычных уголовников, пополняя ряды различных «красных гвардий». Из-за границы в страну хлынул поток политических эмигрантов и «профессиональных революционеров». Просвещённая европейская держава в одночасье превратилась в один огромный митинг, чудовищный театр абсурда, где толпа перетекала из одной залы в другую, внимая социалистическим, анархическим и коммунистическим химерам, выстраиваемым сменяющими друг друга как в калейдоскопе ораторами, не замечая кровавой каши под ногами. На улицах столицы и всех городов восторженные интеллигенты и прогрессивные аристократы перемешались с суровыми рабочими, не желающими отправляться на фронт солдатами и расхристанной матроснёй. А пока горожане рвали глотки на митингах, крестьяне и их сбежавшие с фронта односельчане, не дожидаясь «дозволения свыше», громили помещичьи усадьбы, вырезая под корень их владельцев, и самовольно делили землю.

Робкая попытка офицерства спасти армию от окончательного разложения, а страну от распада и превращения в германскую колонию провалилась, едва начавшись. Уже на третий день Корниловского «путча» казаки Туземной дивизии братались с «защитниками революции», а его вожаки оказались за решёткой.

Октябрьские залпы «Авроры» и штурм Зимнего лишь подвели итоговую черту под начатым в феврале социальным экспериментом неведомых сил, внезапно сведшим с ума одну шестую часть суши. И пока захватившая царский дворец толпа упивалась драгоценными винами из вскрытых погребов, Съезд Советов утвердил и узаконил окончательную смену власти в стране.

Опьянение свободой окончилось тяжёлым похмельем. «Призрак коммунизма», давно бродивший по Европе, в России обрёл плоть и вдоволь напился людской крови.

Гражданская война

Новая власть без особых усилий распространилась по всей России, тем более что во многих регионах она и до этого находилась в руках Советов. Однако для намеченных партией Ленина грандиозных преобразований этого оказалось мало. Для того, чтобы поставить огромную страну на путь к «светлому будущему», большевикам пришлось принимать самые решительные меры. Подобно скульптору, отсекающему лишнее, чтобы добиться идеала, или хирургу, ампутацией спасающему от смерти весь организм, они принялись очищать Россию от всего, что стояло на пути к этой великой цели. Христианские заповеди, нормы «буржуазной» морали и традиционные правовые принципы были отвергнуты без сожаления — на смену им пришла новая революционная мораль и революционное правосудие. Целые социальные группы — эксплуататорские сословия — стали «лишенцами», не имеющими никаких гражданских прав и свобод. Чтобы не тратить драгоценного времени на парламентскую говорильню, Учредительное Собрание было разогнано. Вслед за этим пришла очередь «попутчиков» — левых эсеров и анархистов, объявленных вне закона. Но многие увидели в этих исторических преобразованиях лишь возможность безнаказанно грабить, убивать, сводить старые счёты и реализовывать свои самые низменные наклонности. Прикрываясь именем Революции, многочисленные шайки под красными знамёнами стали сеять смерть и разрушение.

Германия и её союзники потребовали от большевиков подписания мирного договора. Советская делегация во главе с Троцким упорно отказывалась, укрывшись за лозунгом «ни войны — ни мира». Чтобы подтолкнуть Советы к «правильному» решению, в феврале 1918-го года немецкие части, не встречая сопротивления, стремительно продвинулись вглубь России по всей линии фронта, заняв большую часть Украины, Белоруссию и Прибалтику. Ввиду очевидной угрозы взятия Петрограда, столицу пришлось перенести в Москву. Напуганное советское правительство было вынуждено немедленно согласиться на новые гораздо более тяжёлые условия мира и признать независимость западных окраин. Изнурённые войной и стоящие на грани голода Центральные Державы получили огромную контрибуцию и неограниченный доступ к ресурсам «освобождённых народов», на европейском театре Великой Войны закипели новые бои, продолжающиеся и по сей день. Но кайзеру оказалось рано списывать со счетов большевиков как угрозу Великой Германии. Чтобы воевать с германскими сателлитами не нарушая условий Брестского мира, были созданы «независимые» советские республики: Украинская в Харькове и Латвийская в Даугавпилсе (Двинске). А от зажжённого в Москве фитиля мировой революции едва не полыхнуло в Берлине — только ценой большой крови кайзеру удалось подавить ноябрьские волнения в Германии.

Первые очаги сопротивления новой власти возникли ещё в январе 1918-го года в казачьих областях юга России, а также на Украине, где Центральная Рада объявила о независимости и создании Украинской Народной Республики. Большевики попытались силой принудить к повиновению «мятежные» регионы. Красногвардейцы взяли Киев, предварительно разрушив его почти до основания артобстрелом и заполнив клубами иприта. Начались упорные бои на Дону и Кубани, в захваченных станицах шли массовые расправы над казачьим населением. Малочисленные «добровольцы» Корнилова по морозной степи отступили к Екатеринодару, оставляя в снегу за спиной трупы врагов и тела друзей. Преодолев ужасы Ледяного похода и разгромив многотысячную группировку красных, белогвардейцы освободили Кубань. И уже летом под командованием генерала Деникина — видного военачальника и одного из создателей Добровольческой армии, сменившего погибшего Корнилова, — они очистили от «комиссаров» Область Войска Донского. Воодушевлённые успехами Добровольцев поднялись против большевиков Закавказье и казачьи войска по всей России.

В конце мая 1918 года после попытки разоружения восстал корпус чехословаков, направлявшийся по Транссибу на тихоокеанское побережье для отправки морем на Германский фронт. Вслед за ними под руководством правых эсеров в Уфе взял власть в свои руки Комитет

членов Учредительного Собрания (Комуч), а в Омске — Сибирское Временное правительство, в крупных промышленных центрах Урала Ижевске и Воткинске вспыхнули восстания рабочих против «пролетарской власти». В ответ на грабительскую политику продразвёрстки кровавая волна крестьянских бунтов захлестнула Поволжье. Во избежание угрозы освобождения белогвардейцами в июле в Екатеринбурге большевики с кажущейся бессмысленной жестокостью уничтожили всю царскую семью.

А ближе к осени 1918 года Советскую Россию ожидали новые потрясения. 30 августа эсерка Каплан совершила покушение на Ленина, который так и не смог оправиться от полученных ран. Ответом на это стал беспощадный «красный террор». Карательная машина ВЧК, до этого лишь набиравшая обороты, заработала на полную мощность. В ноябре в Омске в результате военного переворота Верховным Правителем России был объявлен адмирал Колчак — знаменитый полярный исследователь и флотоводец, по популярности среди офицерства уступавший лишь покойному Корнилову. Ему же достался золотой запас Империи, захваченный каппелевцами в Казани. К зиме на всём пространстве от Волги до Тихого океана Советская власть была ликвидирована.

Новый 1919 год не принёс измученной войной стране облегчения. Вооружённые силы Юга России взяли под контроль черноморское побережье, Крым, Кавказ и Закаспийскую область. Не прекращались напряжённые бои с большевиками на Донбасе и под Царицыном. Степи между Доном и Бессарабией не принадлежали никому, здесь правили многочисленные атаманы и батьки. В Средней Азии Туркестанская красная армия сражалась с семиреченскими казаками и басмачами — восставшим местным населением. Белый террор жестокостью не уступал красному, повстанцы и партизаны всех мастей оставляли за собой разграбленные и разрушенные города с улицами, заваленными трупами.

Под предлогом помощи белогвардейским правительствам, принявшим на себя союзнические и кредитные обязательства Империи, для создания плацдармов в Великой Войне и в целях получения доступа к российским ресурсам в разных частях страны высадились воинские контингенты Антанты: в Архангельске, Закавказье и Закаспийской области — англичане; в Мурманске и Заполярье — американцы; в Одессе — французы; во Владивостоке и Приморье — японцы. Британский флот вошёл в Балтийское море и взял под контроль Таллин (Ревель). С помощью англичан на севере и северо-западе России были сформированы и вооружены антибольшевистские воинские формирования. Союзники активизировали поставки оружия и снаряжения белогвардейцам. Вокруг Советской России сомкнулось кольцо белых фронтов.

Но противостояли этим многочисленным контрреволюционным силам уже не разношёрстные полупартизанские банды красногвардейцев, а прекрасно вооружённая, «накаченная» идеологией и наполненная «военспецами» миллионная рабоче-крестьянская красная армия. Бои шли с переменным успехом: красные и белые армии попеременно теснили друг друга, перемешивая чернозём со свинцом и костями. Страшные семена, посеянные за два года на полях Гражданской войны осенью 1919, дали кровавые всходы.

Битва под Москвой

В октябре 1919 года Советская Россия как никогда была близка к полному разгрому. Сумев переломить контрнаступление Красной армии, войска Колчака одержали решительную победу между реками Тобол и Ишим и продолжили наступление. Добровольческая армия взяла Орёл, Воронеж и Тулу. Северо-западная армия Юденича прорвала фронт у Ямбурга и вышла к пригородам Петрограда. Совнарком в панике готовился к эвакуации в Вологду, однако уже скоро был вынужден отказаться от этого плана, так как к ней выдвинулась Северная армия Миллера. Казалось, поражение было неизбежным.

К 20-ому октября Сибирская и Добровольческая армии, овладев всей центральной Россией, объединились под Рязанью для последнего решительного удара по Красной Москве. В Омске, Новороссийске, Екатеринодаре готовились праздновать победу.

Московская операция, которую позже назовут Чудом под Москвой, стала переломным моментом Гражданской войны. В течение семи дней белые войска бесстрашно бросались на приступ, действуя одновременно с юго-восточного и южного направления.

Красные оборонялись с ожесточением обречённых. Между генералами Колчаком и Деникиным возникло некое подобие соревнования, кто первым войдёт в город и сбросит ненавистное красное знамя с башен древнего Кремля. Ночью с 31 октября на 1 ноября первые батальоны Добровольческой армии ворвались в город, подавляя разрозненные очаги сопротивления. Радостное воодушевление царило в сердцах белых, и можно только догадываться о глубине того отчаяния, которое владело тогда бойцами Красной армии, у которых из рук выскальзывала их Мечта. Разумом понимая, что победить невозможно, они продолжали надеяться на чудо. И оно свершилось.

Измотанная, практически уничтоженная Красная армия нашла в себе силы перейти в активное контрнаступление. Сражаясь с безумной, нечеловеческой отвагой, защитники Москвы единым мощным ударом выбили из города Добровольцев, захватили батареи отступающих и, сумев за мгновения повернуть орудия в сторону противника, превратили отступление белых в беспорядочное бегство.

Командиры Сибирской армии сумели сориентироваться в изменившейся обстановке и бросили на штурм города все свои резервы. Но Красных это уже не могло остановить. Не обращая внимания на раны, они бились как одержимые — место каждого погибшего тут же занимал новый солдат. Пережившие сражение позже говорили, что в ту ужасную ночь им воочию пришлось увидеть, что означает библейское «имя им — Легион». Те, кого уже, казалось, скосило пулями, поднимались и шли вперёд, словно смерть была не властна над ними.

К утру всё было кончено. Белые войска, потерпевшие поражение и полностью деморализованные, отступали. Сердце Революции застучало в прежнем ритме.

Перелом

Битва под Москвой изменила ход войны: белые были отброшены, но и красные остались почти без сил. Стало понятно, что в обозримом будущем ни одна из политических сил не сможет установить свою власть над всей страной. Между Колчаком и Деникиным, как и между солдатами их армий, пролегла чёрная тень недоверия. Напряжённая риторика военачальников, обвинявших друг друга в случившемся, на время заглушила даже саму горечь поражения. Никто не мог простить вчерашним союзникам крушения надежд. По прошествии времени и сама битва стала казаться чем-то нереальным — о ней пытались как можно надёжнее забыть, как забывают о ночном кошмаре.

Постепенно становилось очевидным, что былое единство более недостижимо. Каждый из правителей озаботился проблемами подконтрольных территорий, которые всё больше и больше осознавались отдельными гособразованиями, а не частями Единой и Неделимой России. Колчак ещё носил титул Верховного правителя России, однако для большинства он стал Омским правителем, чья область влияния ограничивалась лишь Южной Сибирью — Урал принадлежал ему далеко не полностью, а за эсеровским Иркутском начинались практически независимые территории.

В умах лидеров Советской России также произошёл серьёзный сдвиг. Шок от потери Петрограда и того, что Москва чудом не разделила его участь, заставил их отказаться от планов немедленного продолжения революционной войны.

По всей России центробежные силы взяли верх, на месте единой Империи возникли десятки гособразований, иногда претендовавших на преемственность старой России, а иногда и полностью отрицавших её. По своему масштабу это событие было сравнимо с Революцией — оно получило название Перелома. Этот чисто военный термин постепенно наполнился новым, глубоким и страшным смыслом.

«Переломилось» и распалось всё, что удерживало страну раньше, рухнули все столпы, подпиравшие здание общества. Осталась лишь территория с будто бы обезумевшими людьми на ней. Где-то строили новое общество, где-то пытались держаться за старые правила, но повсеместно воцарился дух разрушение и хаоса, даже если внешне соблюдался некий порядок. Связь времён прервалась окончательно. Люди мрачно шутили, играя словами: «Переломился хребет у матушки-России».

Весь 1920-ый год прошёл в бесконечных локальных конфликтах и пограничных стычках. Возникали и пропадали новые государства-однодневки, вспыхивали и гасли революции, менялись лидеры и формы правления, плелись интриги, заключались союзы с бывшими соотечественниками и с иностранными державами. Зверства противоборствующих сторон: красных, белых, казаков, анархистов, партизан и повстанцев, националистов и просто бандитов — перешли все мыслимые рамки. Жизнь простых людей превратилась в бесконечный кошмар, который (теперь они были в этом уверены) никогда не закончится.

Одесская конференция

Контуры нового устройства территорий бывшей Российской Империи, наметившиеся к концу 1920-го года, были положены на бумагу в январе 1921-го, когда в Одессе представители держав Антанты и белогвардейских правительств собрались на мирную конференцию. Официальной её задачей было урегулирование статуса Одессы как свободного города, но в реальности на ней был решён гораздо более широкий круг вопросов. Факти-

чески произошёл предварительный раздел сфер влияния на территории России.

Окончательным он не мог стать по вполне очевидным причинам: Германия, подавив у себя революцию и получив доступ к богатым областям Украины и Прибалтики, смогла продолжать Мировую войну и не собиралась сдаваться, а Советская Россия, хотя и выглядела обескровленной, всё равно представляла огромную опасность.

По результатам Одесской конференции был утверждён статус новых правопреемников Российской Империи, получивших обиходное название стран Белой России. Границы образований были установлены достаточно условно: так, например, по документам Новороссия (занимавшая южные области России под управлением Врангеля, сменившего Деникина после поражения под Москвой) включала в себя малоподконтрольные ей казачьи Дон и Кубань. Урал на бумаге отходил к Колчаку, а статус центральных губерний должен был определиться только после окончательной победы над большевиками в Москве. Одесса и Петроград объявлялись вольными городами, но если над первой установили свой протекторат французы, то второй был полностью предоставлен сам себе, т.к. ни у одной из сторон конфликта не хватило сил установить над ним полный контроль и удержать его.

Советские правительства в Москве, Харькове, Двинске и на Урале, естественно, не признали результатов конференции, названной ими гнусным сговором империалистов и их приспешников.

Затишье перед бурей

1921 был первым годом, когда впервые за семь лет на пространстве от Чёрного моря до Тихого океана установился шаткий мир. Одна из ведущих держав мира буквально лежала в руинах: численность населения едва дотягивала до 120 миллионов человек; промышленность разрушена; сельское хозяйство подорвано бесконечной войной, реквизициями-продразвёрстками и нехваткой рабочих рук. Голод и эпидемии стали обычным явлением. Продолжать войну было просто невозможно — требовалась передышка, и все это понимали. Также ясно было то, что передышка эта будет временной — ни о каком длительном мире речи идти не могло.

Два десятка новых гособразований — каждое со своей идеологией, системой ценностей и уникальным видением будущего — начали возрождать экономику, налаживать мирную жизнь и готовиться к неизбежному продолжению войны. При этом значительная часть бывшей Империи вообще никем не контролировалась, и о том, что там происходит, можно было только догадываться.

Кто-то по привычке ещё называет эту территорию Россией, но уже, скорее, с горькой усмешкой. Этой страны более не существует — на её месте появилось нечто новое, что по меткому выражению известного крестьянского поэта стали называть «Красной Землёй».

Тайные пружины

Сверхъестественные явления

С начала 1920-го года по всей Красной Земле стали отмечаться многочисленные случаи паранормальной активности — от явления ангелов и духов до банальной лесной нечисти, демонических сущностей, привидений и неупокоенных мертвецов. И далеко не все из подобных задокументированных явлений можно было легко объяснить природными физическими феноменами или с пренебрежением отмести, сославшись на нестабильную психику очевидцев, подорванную душевными расстройствами, алкоголем, последствиями пережитых ужасов военного лихолетья, или на обычное мошенничество. Безусловно, всё вышеперечисленное вполне имело место быть: крушение Империи и всего прежнего уклада жизни, война и кровавый террор породили немало людей с ослабленной психикой и явных душевнобольных, а также тех, кто россказнями о небывалом пытался заработать на кусок хлеба или просто привлечь к себе внимание. Но и после отсеивания явной небывальщины и очевидной шелухи в сухом остатке всё ещё оставалось немало действительно странных и необъяснимых случаев, о которых имелись вполне однозначные свидетельства. И частота их появления на порядок превосходила все фиксировавшиеся ранее феномены. Самые странные новости доходили из охваченного анархией Петрограда, где, по слухам, призраки уже выжили людей, став полноправными хозяевами города.

Человеческое сознание устроено таким образом, что оно само отсеивает всю информацию, нарушающую устоявшуюся картину мира, оберегая психику от необратимых повреждений. Поэтому, несмотря на участившиеся свидетельства вмешательства потусторонних сил, люди в большинстве своём оставляли их без внимания, а о пережитых лично моментах старались забыть либо рационализировать их, подобрав пускай и плохонькое, но «разумное» объяснение. Однако ничто не проходит бесследно. В ответ на буйство паранормальной активности как-то сам собой в во всех слоях общества сформировался устойчивый и даже болезненный интерес к религии и магии. Как грибы после дождя, стали стихийно возникать многочисленные тайные общества, оккультные кружки, спиритические группы, странные секты. Участились случаи религиозных истерий, массовых самоубийств, изуверских обрядов, охоты на ведьм. В разных уголках Красной Земли к власти пришли представители нарождающихся «магических» кругов: от бесноватых лютеранских проповедников Ингерманландии до сибирских шаманов. Каждый из подобных лидеров заявлял об имеющихся у него магических талантах или «прямой связи» с Господом. Что скрывалось за этим — безумие или истинная сила — определённо ответить никто не мог.

В то же время среди людей посвящённых, чьи глаза давно были открыты неведомому: и маститых столичных оккультистов, и деревенских колдунов — сформировалось и окрепло устойчивое убеждение в том, что в границе между телесным материальным миром, и миром Идей, потусторонним, загробным миром возникла некая прореха, через которую сущности и вещество иного мира перетекают в наш. И ничего хорошего это нам и нашему миру не сулит. Дверь в неведомое, за которую раньше удавалось лишь заглянуть через замочную скважину, стала приоткрываться. Что же войдёт к нам через неё, когда она распахнётся полностью?

Тайна Перелома

В конце 1920-го года несколько адептов тайных учений независимо друг от друга и разными способами вычислили дату, когда дали трещину границы миров. Это оказалась ночь с 31 октября на 1 ноября 1919 года — ночь битвы за Москву. В авторитетном исследовании «О современных магических учениях. Опыт классификации» (январь 1922 г.) убедительно (для оккультистов) доказывалось, что именно тогда был зафиксирован сильнейший выброс астральной энергии в мир людей. Поток был настолько мощным, что ткань мироздания не выдержала и порвалась.

Так с установлением этой даты термин «Перелом» обрёл ещё одно своё значение — пожалуй, самое мрачное. Стержень мира переломился, навсегда разрушив гармонию земных и небесных сфер.

Естественным желанием оккультного сообщества, большинство из наиболее ярких представителей которого осело на Южном Берегу Крыма, было немедленно обвинить большевиков наряду с развалом России ещё и в раз-

рушении границ реального мира. Эта идея вышла за пределы эзотерических кругов, надолго утвердив в новороссийском обществе видение партии большевиков как некоего мистического ордена, созданного с единственной целью разрушить до основания последний оплот православия и духовности. Общественное мнение в белогвардейских государствах склонялось к тому, что большевики заключили союз с тёмными силами, за что те оказали им помощь осенью 1919-го. Детали различались, но суть оставалась единой: так называемое «Чудо под Москвой» было результатом прямого вмешательства потусторонних сил, которые впоследствии вышли из-под контроля у вызвавших их «красных магов», породив буйство сверхъестественных феноменов.

Однако на деле ситуация была гораздо сложнее, и в ней, как, собственно, и с виновными в развале Империи, абсолютной ясности не было. Согласно тем же расчётам, накопление энергии, необходимой для Перелома, происходило не только на подконтрольных Советам территориях, но по всей России. Стекающиеся энергетические потоки в ту роковую ночь пришли в соударение над сердцем страны, словно шашкой полоснув по границе между мирами. В пользу этого мнения говорил сам факт того, что белые армии, несмотря на вопиющую неорганизованность и грубейшие стратегические просчёты, сумели всё-таки выйти к Москве. Кто или что стояло за успехами белых и что именно помогло красным, оставалось загадкой даже для эзотериков.

Марш мертвецов

Сама по себе магия, хотя и пугала, всё же не подрывала до основания картину мироздания рядового обывателя. Так или иначе, но о ней было известно всегда. О магах и святых чудотворцах говорилось в Библии, а деревенские бабки-шептухи традиционно лечили многие болезни: от бородавок до испугов. Эзотерический бум конца XIX начала XX веков, книги Папюса, Блаватской, опыты Джургиева и феномен Распутина также сыграли свою роль — общество было готово принять магию, по крайней мере, в качестве некой тайной доктрины, открытой лишь посвящёнными.

Гораздо страшнее оказалось появление нежити. Ожившие мертвецы стали реальностью — сначала их было совсем немного, но уже скоро их стали встречать повсеместно.

Кульминацией считается зима 1921-1922 годов. В декабре на разорённых войной и ужасающим голодом практически обезлюдевших землях Черноземья и Поволжья словно в дни Страшного Суда покойники стали массово вылезать из неглубоких могил и полузасыпанных окопов на полях былых сражений, когтями пробивая себе путь наверх сквозь подмороженную землю. Ходячие мертвецы сбивались в толпы и с утробным воем двигались к крупным городам Новороссии и Советской России. Преодолевая ужас, войска уничтожали их издалека мощным огнём артиллерии и авиации, но даже когда мёртвую плоть рвала в клочья шрапнель, они продолжали ползти вперёд, пока их тела не были полностью разрушены и изрублены на куски. Воинами они были никудышными — еле двигались, обладали слабой реакцией, — но страшны они были своей неизбывной ненавистью ко всему живому. Горе тому, кто попадался им в лапы живым — зубами и ногтями разрывали они его на части, выпивая ещё горячую кровь и пожирая плоть. Самое же ужасное было в том, что после омерзительного пиршества обглоданное, развалившееся на куски тело вливалось в мрачное шествие своих убийц, снедаемое отныне таким же голодом.

«Марш мертвецов» — так окрестили события декабря. К середине января основные толпы нежити были уничтожены, а правительства сделали соответствующие выводы и ужесточили правила захоронения. Масштаб события был настолько велик, настолько бросался в глаза, что скрывать его уже не имело смысла. Властями всех затронутых Маршем гособразований случившееся было объявлено эпидемией малоизученного заболевания, поражающего тело и мозг, а сами мертвяки — заразными больными, не контролирующими свои действия. Расходились же различные правительства лишь в одном, традиционно возлагая вину за случившееся на козни идеологических противников.

Кто знает, что стояло за Маршем на самом деле — неведомый науке вирус, злая воля таинственных колдунов либо прямая инвазия сущностей загробного мира?

Появление Движений

В XX веке впервые в человеческой истории после крестовых походов и религиозных войн вполне светские идеологические доктрины привели в движение массы людей, столкнув своих последователей в битве не на жизнь, а на смерть. Устремляясь к воздвигнутым глашатаями идеологий химерам, возбуждённые толпы людей по всему миру готовы были пожертвовать самым дорогим, включая самоё жизнь, чтобы утвердить триумф единственно верных идей и, пускай даже и насильно, даже ценой величайших жертв, втащить человечество в идеальное будущее. Особенно ярко подобные феномены проявились в Российской Империи, которую буквально разорвало на части под напором идей: коммунистических, анархических, либеральных, почвеннических и многих других.

Унаследовавшая идеи Красная Земля стала полем боя идеологий. Тут два противоположных мира сплелись, творя в своей борьбе новое единство. После Перелома всё здесь оказалось заражено семенами потустороннего, и в самую первую очередь — идеи. Религии и партийные идеологии на глазах перерождались, приобретая мистический характер и связывая своих приверженцев колдовскими узами помимо их воли. Начался процесс спайки ценностей человеческого мира раскалёнными скрепами мира мёртвых, мира магии. В этом ужасающем действе, разворачивающемся на фоне непрекращающейся братоубийственной войны, прежние учения словно ручьи причудливо свивались в мощные потоки новых Движений. Они объединяли в себе черты старых идей, и без того ранее двигавших миллионы, с мистическими доктринами, ранее открытыми лишь для посвящённых.

Истинная суть Движения плохо поддаётся описанию человеческим языком и не укладывается в рамки человеческих понятий, однако люди всё равно попытались как-то их обозначить. Для этого использовали те ассоциации, которые возникали у них в отношении сторонников Движения, общественных теорий, связанных с ним, и других исторических аналогий. Названия четырёх Движений, выделяемых посвящёнными в настоящий момент, звучат похоже на некоторые из идеологических доктрин, но имеют с ними лишь поверхностное сходство. В реальности эти цветовые обозначения — лишь способ для поражённого человеческого сознания каким-то образом выдержать шок от столкновения с Иным, рационализировать Неведомое. Если в противостоянии Движений и есть некая связь с текущим политическим моментом, то лишь приблизительная и временная.

Подхваченные Красным Движением считают, что следует сознательно приближать Золотой Век, улучшить человеческую природу, стремиться к построению Нового мира. По их мнению, массы давно несут в себе эту идею, но самостоятельно его построить неспособны, а должны быть направлены знающими законы развития человека и общества товарищами, и подняты ими до своего уровня. Полученный в результате Новый человек сможет полностью стряхнуть с себя все ограничения, накладываемые Эгоизмом, и окончательно преодолеть Смерть. Новая Наука служит теоретической основой и главным инструментом грядущего преобразования мира.

К Белому Движению могут быть отнесены все сторонники Иерархии, те, кто считает, что большинством людей должно править меньшинство. Не так важно, по какому признаку отбирается это меньшинство — по принадлежности к определённому роду, по богатству, интеллекту или по личной силе. Важно, что все люди разные — и те, кто лучше, должны быть над теми, кто хуже. Белые не верят во врождённое благородство человека, считая, что только благодаря железной дисциплине и порядку можно сделать из него что-то стоящее. На службу своим устремления последователи этого движения поставили оккультные практики, накопленные эзотерическими орденами прошлого.

Зелёное Движение воплощает стихийные силы, существующие в душе народа, опираясь на многовековую Традицию. Оно овладело массами людей, обращаясь к самым глубоким и тёмным слоям их душ. Зелёные чувствуют, что мир изменился, но хаос, царящий в их головах, не даёт им выбрать направление — в итоге, они действуют хоть заодно, но без всякой цели, под контролем дремучих подсознательных инстинктов. Их ведут по жизни инстинкты, силы и порывы, которые они не понимают и подчас никак не могут объяснить. Движение наделяет своих сторонников властью над древними хтоническими силами.

Чёрное движение стремится ни много, ни мало к разрушению мира — тюрьмы, скрывающей от людей Волю. К этому Движению принадлежат сторонники освобождения человека от любых связывающих его пут и установленных природой и обществом ограничений. Признать, что весь мир — Зло — способны лишь единицы, большинство же примиряется с жалкой участью полуслепых рабов. Раньше подобные борцы-одиночки и идеалисты были обречены, но сейчас они обрели сверхъестественную силу Пламени, которое поднимает их на недостижимый для простых людей уровень. Сражаясь и агитируя, сторонники Движения призывают расшатывать основы мира, уничтожать любую власть и ведут человечество к обретению подлинной свободы.

Пока что ни одно из Движений не смогло добиться полного доминирования на всей территории бывшей Российской Империи. Каждое имеет свои силы и свои слабости. Возможно, победитель определится на новом этапе Гражданской войны, который вот-вот начнётся после вынужденного перемирия 1921-го года. В борьбе Движений не может быть мира — она ведётся до полного уничтожения противника, поэтому нескоро иссякнут на Красной Земле обильные реки крови...

Сверхъестественное и политика

В настоящее время Красная Земля переживает настоящий бум идеологий. Здесь уже ставшие привычными коммунизм, анархизм, либерализм и народничество сходятся в непримиримой схватке как с совершенно новыми концепциями, подобными космизму или экуменизму, так и с, казалось бы, уже уходящими в небытиё религиозными доктринами или наполнившимися новым смыслом реликтовыми суевериями. Заряженные и направляемые неугасимым огнём Движений на Красной Земле идеи и концепции словно в гигантском плавильном котле приходят в соударение, поглощают и разрушают друг друга, сплавляются друг с другом, порождая ранее совершенно немыслимые сочетания или трансформируясь в нечто совершенно новое.

Не одни только большевики в Москве затеяли грандиозный эксперимент, прокладывая рельсы, которые унесут локомотив истории к Светлому Будущему. Правительство Врангеля с лёгкой руки философа Бугина занимается претворением в жизнь его концепции Новой России, Колчак одержим поисками арктической прародины человечества Гипербореи, а Русский Север разрывается между православным схимничеством и созданием всеобщей религии. В контролируемых Германской Империей землях потомки ливонских рыцарей готовят новый крестовый поход, эсеры Урала устремляют свои помыслы в космос, а Красный Туркестан пытается совместить идеи Карла Макса с учением пророка Мухаммеда.

Большевики пока лидируют в сфере управления неведомыми силами, рождёнными Переломом. Благодаря тому, что Новая наука, в отличие от разнообразных оккультных практик, не просто логично вписывается в их материалистическую философию, но и является важнейшим инструментом претворения революционных идей в жизнь, на исследования в этой области направлена значительная часть ресурсов советского государства. Уже сейчас понятно, что их достижения превосходят даже самые смелые ожидания, и, пока отставание не стало катастрофическим, другие участники противостояния спешно предпринимают ответные меры.

Начиная с 1921-го года, а то и раньше, большинство новообразованных государств озаботилось проблемой постановки сверхъестественных сил себе на службу. Скрытно и осторожно, чтобы уберечь и без того пошатнувшееся психическое здоровье обывателей и не спровоцировать социальных взрывов, уполномоченные правительствами организации и учреждения начали погружение в неведомое. Рекрутируются на службу государства тайные общества и мистики-одиночки, снаряжаются исследовательские экспедиции к местам паранормальной активности, в поисках тайных знаний и артефактов перекапываются хранилища, библиотеки и частные коллекции, специальные группы охотятся на чудовищ и противостоят вражеским магам.

Пока ясно одно: каждая из сторон конфликта постарается максимально использовать представившееся перемирие, чтобы как можно лучше подготовится к неизбежной войне. Но пока правительства пытаются получить контроль над порождениями Перелома, многие посвящённые начинают опасаться того, как бы в результате не получилось с точностью до наоборот, и человечество не оказалось в полной власти у сил Иного Мира.

Новая жизнь и новый быт

Пять лет Гражданской Войны коренным образом изменили общество, и далеко не в лучшую сторону. Население бывшей Российской Империи быстро скатывается в дикость. И дело тут даже не в обеспечении продовольствием и необходимыми товарами — эту проблему власти гособразований хотя бы как-то пытаются решать, — а в общем падении нравов. Нормы морали обесценились и просто потеряли смысл. Это происходит не только в революционных гособразованиях, где отрицание «буржуазных предрассудков» возведено в ранг государственной идеологии, но и во владениях их противников.

Хамство и разврат царят повсюду, люди не видят никакого смысла в чём-то ограничивать себя, когда смерть стоит у каждого за спиной. Семейные ценности, поддержка слабых, уважение к правилам — всё это довольно быстро исчезло, как будто никогда и не существовало. Очень редко где можно найти уголки, не тронутые гнилью хаоса, и эти остатки «старого мира» выглядят настоящим чудом, островками человеческой жизни посреди океана безумия. Повсеместно царит ощущение, что настали последние дни, за которыми не будет уже ничего. Несмотря на разруху, процветают рестораны и кабаки, водка и вино льются рекой, идёт настоящий пир во время чумы. Люди строгих правил с грустью взирают на это, но и они понимают, что ничего поделать нельзя и нельзя винить простых людей в том, что они ведут себя как животные. Человек слаб, и Силы, перевернувшие всё с ног на голову и сделавшие Россию Красной Землёй, намного сильнее его.

1922-ой год на пороге

1922-ой год принёс с собой атмосферу напряжённого гнетущего ожидания. Мировая бойня продолжается, и тенденции таковы, что в уже этом году основной театр боевых действий может сместится из Европы и Ближнего Востока в бывшую Российскую Империю, где с новой силой схлестнутся интересы всех сторон конфликта. Тлеющие угли взаимной ненависти и противоречий грозят разгореться новым витком Гражданской войны. Войны, которая должна окончательно решить, чьи идеалы и чья вера окажутся сильнее, и кому доведётся воплотить в жизнь свою модель идеального общества для всех и каждого на этой стёртой до чистого холста земле.

О грядущей войне говорят вожди с трибун, трубят газеты, её воспевают в стихах поэты. Люди забыли, как жить в мире, ненависть переполняет их сердца. Обессиленные и истощённые от голода и болезней, они всё равно с нетерпением жаждут её, словно хотят напиться кровью допьяна и забыться, чтобы не ощущать того ужаса, в котором они пребывают.

Запад Красной Земли втянут в мясорубку Мировой Войны — здесь столкнулись интересы Германии и держав Антанты. Если Второй Рейх будет лишён поддержки этих областей, его падение станет вопросом очень скорого времени. Повсюду ширятся национальные восстания, поддерживаемые обеими сторонами конфликта.

Советская Россия готовится к войне сразу на трёх фронтах: на южном направлении против Новороссии — главного оплота Белого движения; на северном против Новгородского государства и на восточном, где ей противостоят белые казаки Урала и Оренбурга.

Главный удар РККА обрушится на Царицын, где весь 1921-ый год шло напряжённое позиционное противостояние. Сметя оборону противника, красная конница планирует выйти на простор южных степей и дойти до Чёрного Моря, уничтожая по пути всё живое. Заклятым врагам Советов не должно быть никакой пощады. Чтобы обеспечить себе успех, РССР стремится обеспечить себя союзниками в регионе. Дружественная ей Украинская ССР делает всё возможное, чтобы жарче разжечь огонь повстанческого движения в Диком Поле: его подавление отвлечёт военные силы Новороссии. А казачеству Кубани, Дона и Терека они обещают всяческую поддержку, подогревая сепаратистские устремления. Однако и казаки, и вольные атаманы отлично знают, что большевикам верить нельзя: слишком свежа память об их безжалостных зверствах на занятых территориях. От того, чью сторону примут жители вольных степей, будет во многом зависеть исход кампании. Главнокомандующий Новороссии Врангель понимает планы красных и противостоит им как может. На свой страх и риск он поддерживает Зелёные крестьянские восстания в Поволжье и казачьи в Астрахани, посылая оружие и инструкторов. Всеми силами старается он привлечь на свою сторону и Украинскую Державу, что становится с каждым днём всё сложнее: Германия отнюдь не приветствует дружбу подконтрольной ей страны с союзницей Антанты, коей является Новороссия.

На севере Новгородское государство и Северная Россия готовятся дать бой во много раз превосходящим силам РККА, надеясь на долгую и затяжную партизанскую войну, в которой увязнут красноармейцы. Не секрет, что главной целью удара будет Петроград — этот опустошённый войной и исполненный сверхъестественного ужаса город. Что нужно Советам на его величественных руинах? Союзников у РССР здесь совсем нет: даже моряки Кронштадта под красно-чёрным флагом не спешат помогать классовым собратьям, дорожа своей свободой. Главный вопрос в том, как будут действовать войска интервентов: выступят против Красных или предпочтут поберечь силы?

Другой театр военных действий разворачивается за Уралом. Омское правительство, претендующее

на название Верховного, стремится отвоевать все территории, потерянные за последние два года, и установить власть над всей Сибирью. Под ударами его полков должно пасть Сибирское Вольготное Земчество, красные партизаны, алтайские повстанцы. В отличие от кампании 1919 года, белая армия отлично вооружена за доставшееся Колчаку царское золото, хорошо обучена и горит желанием закончить свой поход на Тихом Океане, соединившись с ратью Приморского Земского Края, которая поведёт наступление ей навстречу. Выдержит ли этот удар небольшая Иркутская Республика? Или власть Советов падёт в Сибири навсегда? Существует опасность, что с юга, из Туркестанской Исламской Республики, будет нанесён красный контрудар. Но это возможно только в том случае, если большевики в Москве договорятся с «Красным Ханом» Фрунзе в Самарканде, которому и так хватает своих проблем с всё ширящимися восстаниями басмачей. Главным же фактором неизвестности является таинственная Монголия, где безраздельно властвует барон Унгерн. О его целях неизвестно ничего, кроме очень странных и страшных слухов, а его армия к изумлению её противников удивительно боеспособна.

Ни у РССР, ни у Государства Российского просто не хватит сил, чтобы вести полноценные военные действия на Южном Урале и в степях Северного Туркестана. Однако никто не хочет позволить противнику завладеть этим регионом, поэтому сполохи войны здесь в ближайшее время не потухнут.

В центре закипающего котла находится Уральская Народная Республика. Она преследует свои далеко идущие замыслы и, чтобы не оказаться между двух огней, поддерживает одновременно и красных, и белых, не забывая и о своей выгоде. Существование этой кузницы Красной Земли слишком выгодно всем сторонам конфликта, чтобы кто-то стал с ней воевать. Но возможности захватить в ней влияние другими методами: политическими или революционно-подрывными — ни Советы, ни Колчак не упустят.

Ожесточение дошло до предела, пощады не будет никому. Вопрос уже стоит не в том, кто будет победителем, а будут ли победители вообще, или же во взаимной ненависти обитатели Красной Земли перебьют друг друга до последнего человека, сражаясь за идеалы движений, которые для них стали дороже собственной жизни.

Перелом — вот ключевое слово, вот событие, которое перевернуло всё с ног на голову. И его истинный смысл — не военный и не политический, как было сказано выше. Этот смысл оккультный, мистический, если угодно — апокалипсический. Я долго собирал доказательства, и теперь абсолютно уверен, что именно тогда, в ночь Битвы под Москвой, силы Иного Мира ворвались в наш мир, и начали перекраивать его по своим лекалам...

Вот что я записал со слов красного комиссара Григория Зотова, участника той битвы:

«Последний натиск деникинских войск был самым страшным. Впавшие словно в прострацию, они молча продвигались вперёд под барабанный бой, превращая наши передовые линии в кровавую кашу. Там стояли рабочие-ополченцы с Пресни, которые не выдержали нечеловеческого натиска психической атаки, и покатились назад, прямо на наши пулемёты. И как не кричали мы им «Назад давай! Назад, вашу мать!», они не слушали нас, и лезли, лезли, лезли. Видать, погибнуть хотели от нашей, братской руки, а не от классово чуждой.

На спинах пресненцев к нам подошли белогвардейцы. Чёрная форма, белые фуражки: это были марковцы. «Эти ни отступьят» — сказал мне задумчиво Тадеуш, поляк-чекист, и тут же его разорвало на куски снарядом. Его раздроблённая голова в треснувших очках больно ударилась мне в плечо, и тут же меня опрокинуло взрывом. Все звуки исчезли, остался только звон, как будто в голове у меня ударил большой церковный колокол. Кругом рвались снаряды — было непонятно даже, кто это бьёт по нам, наши или белые. А марковцы уже были здесь, они уже подняли на штыки китайцев из заградотряда, и ворвались к нам в окоп. Завязалась жестокая рукопашная, а снаряды всё продолжали падать, перемалывая дерущихся с землёй, всё слилось в один сплошной гул взрывов, криков, выстрелов... Заставив себя подняться на ноги, я тоже дрался, колол, стрелял в упор. Я успел положить троих врагов, когда внезапно получил прикладом в лицо и снова упал, внутренне уже вполне приготовясь к тому, что сейчас в мою грудь войдёт штык. В голове помутилось, и я вдруг увидел...

...Острые пики болезненно-белого льда — как кости, разрывающие мясо на сломанной руке, рвались вперёд, к Москве, к сердцу — чтобы пробить его оболочку, насадить живое тепло на свои холодные стержни, смять его, искорёжить, залединить его искристо-морозными иглами и заставить прекратить биться. Навсегда.

И сердце испугалось. Оно никогда не боялось раньше, это храброе, тёплое, сыромятное мировое сердце. Сейчас приходил его конец, и ему было страшно, как не может быть страшно ни одному живому существу на свете — все они когда-нибудь умрут, а сердце жило всегда и не знало смерти. Только недавно проснулось оно от долгого сна, и от нутряного ужаса безвременной гибели оно пролилось на весь мир волной багрового гнева.

И каждый из нас стал сердцем, и сердце стало нами, и пусть лишь на миг — но кумачового огня нашей совокупности хватило, чтобы холодные иглы распались пустыми каплями, шипящими от злобы, а сердце взликовало, сотрясая мир радостным биением...

Я приподнялся на ноги. Громадная, ощущаемая всем естеством сила пульсирующими волнами била откуда-то из-за моей спины, и относила белогвардейцев обратно на юг, развеивала их. Они отходили в относительном порядке, и похоже, также совершенно не понимали, что с ними происходит. Слух и разум постепенно возвращались ко мне, и я, тяжело дыша, позволил себе оглядеться вокруг.

Прямо подо мной по земле катался раненный мадьяр-интернационалист с оторванными ногами, и громко кричал, вокруг лежали мёртвые, изуродованные тела, и всё было залито кровью настолько, что вспаханная взрывами земля полностью пропиталась ею, став ярко-красного цвета.

И в ту минуту я отчётливо понял: нет больше старой лапотной России. Теперь есть только эта красная земля предо мной, которая отныне не имеет никакого другого названия. Красная Земля.»

Глава 2

Герои Красной Земли

Перед отъездом Мастера Джургиева на Восток, я имел возможность только один раз встретиться со своим Учителем. На Казанском вокзале в Москве мы пересеклись с ним буквально на пару минут, но те слова, которые он успел мне сказать за эти краткие мгновения, запали мне в душу навек. Я говорил ему о том, что не вижу на Красной Земле, где бал правят массовые Движения, места для отдельного человека. Но он ответил мне примерно следующее: «Дорогой Петя (он всегда меня так называл!), я понимаю, что вы чувствуете. Вы видели ужасающее в своей безжалостности действие народных масс. Их сковало воедино нечто большее, чем придуманная людьми идея. Нечто сверхчеловеческое. И действительно, это может напугать и заставить увериться в собственной ничтожности. Но я всеми силами предостерегаю Вас от этого морока. Всегда помните, что масса состоит из отдельных людей. Не всякий из них личность, зато всякий — человек! Как бы ни пытались силы Иного Мира слепить из нас нечто безликое и полезное им, наш долг помнить, что всё это держится лишь на людях. Пока вы сами не поймёте, что именно в каждом отдельном человеке кроится корень всех событий, коим Вы явились свидетелем, Вам никогда не понять Истины. Верьте в людей, мой добрый друг! Только так и можно будет Вам выжить в вашем нелёгком путешествии».

Я, как мог, понял его слова. И с тех пор всегда пытался всегда видеть за всеми событиями, которым я был свидетелем, действия отдельных людей. Я преуспел в этом. Возможно, именно поэтому Вы сейчас читаете мой дневник, а не некролог.

В своих странствиях я повидал такое количество самых разных людей, что хватило бы на четыре жизни. Несмотря на смерть и разрушение, царящие вокруг, они все стремились к чему-то, двигались вперёд. Те, кто переставал двигаться, падал и больше не поднимался. К моему глубокому сожалению, цели большинства из тех, кого я встречал, были далеки от возвышенных, а руки были по локоть в крови. Поверхностные люди считают, что всё это бесчисленное количество злодеев и проходимцев породили Революция и Гражданская Война. На самом деле, они не породил их, а дали полностью развиться их внутренним склонностям. Зло в человеке проявляется сейчас более ярко, но так же ярко проявляется и добро, и героизм, и истинное величие духа. Мне приходилось встречать настоящих героев, память о которых будет жить вечно в сердцах, а память о злодеях рано или поздно сотрётся.

На Красной Земле любой, обладающий волей и удачей, может стать тем, кем он желает. Солдаты становятся командующими армиями, рабочие возглавляют гособразования, неприметные служащие возглавляют народные движения, простые крестьяне обретают колдовскую силу и сверхъестественные знания. «Кто был ничем, то станет всем» — нет более точного лозунга! Преисполнившись решимости, человек воистину может добиться всего.

Даже движения, которые направляют действия людей в нужном им направлении, стирая их личность и убивая индивидуальность, не помеха тем, кто по-настоящему верит в себя. Тому, кто видит цель и упорно двигаться к ней, даже потусторонние силы не смогут помешать. По крайней мере, я верю в это, и об этом свидетельствует мой опыт, который я приобрёл за два года странствий по раздираемой войной стране.

Единственное, чего не удастся ни одному человеку на Красной Земле, это остановить войну. Что бы ни делал каждый из нас для этого, он только усугубит ситуацию. Мы её начали, раскрыв ящик Пандоры и выпустив неисчислимые бедствия, но закончить её нам не под силу. В дело вмешались сущности, сила которых превосходит силу всех нас вместе взятых. Наши горести — это источник их силы. Можно встать на их сторону, влившись в движения, и никто не может осуждать такого выбора, потому что сейчас каждый сам решает, что для него добро и зло, и потому, что другого пути чаще всего и нет. Сейчас мы играем по их правилам, сражаемся созданным им оружием.

Но кто знает, может быть, Красная Земля когда-нибудь породит того, кто спасёт её от бесконечного кошмара? Может быть, он уже здесь, среди нас? А может быть, он читает эти строки?..

Шесть шагов к бессмертию

Итак, пришло время создать своего персонажа. Создание персонажа происходит по правилам, описанным в «Дневнике авантюриста», однако мир Красной Земли накладывает свои особенности, о которых рассказывается в этой главе.

Всего шесть простых шагов, и новый герой будет готов отправиться на просторы Красной Земли.

Шаг 1: Выбор *происхождения*, которое укажет на то, какому классу или сословию он принадлежит и чьей стороны ему лучше держаться.

Шаг 2: Выбор *движения*, которое определит, каким глубинным идеалам он следует.

Шаг 3: Определение *характеристик*, которые опишут основные умения и знания персонажа.

Шаг 4: Выбор *черт*, *изъянов* и *отпечатков*, которые сделают его по-настоящему уникальным.

Шаг 5: Закупка снаряжения, которое поможет ему выжить на Красной Земле.

Шаг 6: Описание деталей и биографии, которые добавят последние штрихи к портрету героя.

Новое в создании персонажей

В дополнение к уже существующим особенностям, которые делают героя непохожим на других — *чертам* и *изъянам*, на Красной Земле вводится новый тип особенностей персонажа — *отпечатки*.

Список дополнительных к имеющимся в «Дневнике авантюриста» *черт* и *изъянов* для игры по Красной Земле приводится ниже в этой главе.

Отпечатки подобны *изъянам*, но в отличие от них *отпечатки* касаются характера персонажа и могут оказывать влияние на сюжет. Обычный *изъян*, например, *Слепота* влияет на действия персонажа совершенно очевидным образом, как и следует из его описания. Это влияние имеет численное выражение и отражается на его *характеристиках* или *навыках*. *Отпечатки* не имеют численного выражения и не изменяют параметров персонажа — они указывают на ситуации, в которых персонаж может повести себя определённым образом. *Изъяны* затрагивают игромеханическую часть игры, а *отпечатки* — сюжетную.

Согласно правилам «Дневника авантюриста» при создании персонажа можно приобрести 1 *крупный изъян* или соответствующий выбранному *движению отпечаток*, и до двух *мелких изъянов*. *Крупный изъян* или *отпечаток* приносят 2 *пункта*, *мелкий изъян* — 1 *пункт*. Так как любой персонаж игрока принадлежит к одному из четырёх *движений*, он обязан выбрать один *отпечаток* своего *движения*, что сразу же даёт ему дополнительную *черту*. Таким образом, любой *персонаж-новичок* может взять одну *черту* в дополнение к тем, которые получит за *происхождение* и в обмен на выбранные *изъяны*.

За 2 *пункта* вы можете:

- Повысить *характеристику* на одну *ступень* (вы можете сделать это прежде, чем начнёте выбирать *навыки*).
- Приобрести *черту*.
- Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* превышает значение *характеристики*.

За 1 пункт можно:

- Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* не превышает значение *характеристики*.
- Получить дополнительные богатства в размере стартового фонда персонажа (если персонаж начинает с 500 рублями, то он получит ещё 500 рублей).
- Получить *специализацию* в одном из *навыков Образования* (см. ниже).

Таким образом, на начало игры у персонажа будет один обязательный *отпечаток*, дополнительно он может взять один *крупный изъян* или ещё один *отпечаток* и до двух *мелких изъянов*.

Также в игре по Красной Земле действуют особые правила, касающиеся *фишек* и *опыта*, о чём подробнее сказано на стр. 38.

Двенадцать

Гуляет ветер, порхает снег.
Идут двенадцать человек.
Александр Блок

Многообразие характеров обитателей Красной Земли не поддаётся учёту. Ниже приводятся двенадцать наиболее распространённых типажей персонажей *ранга Новичок*, которые могут относиться к любому *движению*. Вы можете взять любого из них и начать играть, но сначала надо выбрать *происхождение*, *изъяны* и снаряжение. Кроме того, определите *отпечаток* за *движение*.

Авантюрист

Персонажа ведёт по жизни жажда приключений и непоколебимая уверенность в собственных силах. Где бы ни затевалась заварушка, персонаж тут как тут. Он привык брать от жизни всё, и если он не может получить того, что ему нужно, убеждением и красноречием, он, не задумываясь, пускает в ход оружие. Он сотни раз проворачивал рискованные дела, то устраивая революции, то спасая остатки золотого запаса Империи, то разоблачая заговоры, и каждый раз выходил сухим из воды благодаря умению разбираться в людях и владению внушительным арсеналом навыков и знаний, без которых на Красной Земле пропадёшь.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Взлом d4, Внимание d6, Вождение d4, Выживание d4, Драка d4, Лечение d4, Маскировка d4, Провокация d4, Расследование d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Шестое чувство, Везение.*

Атаман

Для персонажа нет ничего желаннее, чем броситься в гущу боя во главе отряда лихих удальцов. Бойцы безоговорочно признают его авторитет, потому что видят, что в сече ему нет равных, а без его глубокого понимания тактики и стратегии они бы пропали в первой же стычке. На Красной Земле люди с такими талантами не останутся без дела!

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Верховая езда d6, Военное дело d8, Драка d8, Запугивание d4, Стрельба d6, +2 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Командный голос, Держать строй!*

Боец

В хаосе Гражданской войны персонажа не раз выручала его боевая выучка и военные навыки. Он предпочитает решать свои проблемы прямолинейно, ударом в лоб. Может быть, в другом месте и в другое время это не слишком удачный способ, но на Красной Земле нет ничего полезнее, чем уметь метко стрелять из маузера и рубить шашкой!

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d4, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Внимание d4, Военное дело d4, Драка d10, Запугивание d6, Стрельба d10;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Стальные нервы, Бугай.*

Воитель

Персонаж использует сверхъестественные силы, открытые людям Переломом, чтобы добиться превосходства в бою. Мистические знания делают его непобедимым, внушая ужас противникам. Он по праву гордиться тем, что как никто другой способствует победе своего движения, магическим огнём и мечом утверждая его идеалы на Красной Земле.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d10+1, Запугивание d4, Образование d6, Мистический навык d8, Стрельба d8;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких, один крупный*;
Черты: *Мистический дар, Именное оружие.*

Дипломат

Грубая сила решает далеко не всё даже на Красной Земле. Персонаж умеет управлять людьми, но делает это не напором, а убеждением, тонким пониманием чаяний и желаний окружающих. Он отлично образован, его место в кабинетах правительств гособразований, на съездах крупнейших партий, где за него стоят горой сотни сторонников. Но и на войне он чувствует себя превосходно: ведь побеждает чаще всего не самый храбрый, а самый прозорливый.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Внимание d4, Запугивание d4, Образование Классическое d6, Образование Реальное d6, Провокация d6, Расследование d6, Убеждение d8, Уличное чутьё d6;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный*;
Черты: *Мы команда, Полезные связи.*

Идеалист

Персонаж ведёт людей за собой не ради собственных амбиций, а для воплощения идеалов его Движения. Сам он является обладателем Мистического дара, его устами вещают силы Иного Мира. Для своих последователей он является настоящим кумиром, а вот они для него — всего лишь средством достижения великой сверхчеловеческой Цели.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Военное дело d6, Драка d4, Образование d6, Мистический навык d10, Убеждение d6, +3 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Командный голос, Мистический дар.*

Исследователь

Для персонажа сверхъестественное — это, прежде всего, загадка, тайна, требующая раскрытия. Он прикладывает все свои обширные знания, чтобы разобраться в сути магии: бесконечно исследует и изобретает механизмы Новой Науки или, сбившись с ног, разыскивает древние курганы, расшифровывая начертанные на них петроглифы, или варит отвары из чародейских трав. Благодаря мистическому дару его умения вышли далеко за пределы доступных человеку, но он не собирается останавливаться на этом.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4;*
Навыки: *Внимание d4+2, Драка d4, Лазанье d4, Маскировка d4, Образование d6, Мистический навык d8, Расследование d8+2, Уличное чутьё d8+2;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Мистический дар, Исследователь.*

Лидер

Хаос и безвластие — лучшее время для тех, кто готов повести за собой людей, не боясь ответственности и риска. Своей необычайной силой духа персонаж превращает толпу в организованный коллектив. Он не только обладает обширными знаниями и многочисленными навыками, но и никогда не стесняется заявить об этом, объединяя вокруг себя почитателей своего таланта. Где бы он ни оказался, вокруг него всегда появляются последователи, готовые исполнять его приказы.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Военное дело d6, Драка d4, Запугивание d6, Провокация d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6, +4 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Командный голос, Мы команда!*

Мистик

Перелом открыл в людях неведомые прежде сверхъестественные способности. Персонаж овладел ими и постоянно совершенствует их, изучая древние оккультные манускрипты, проникая в тайны Новой Науки или собирая забытые народные обряды. В любой ситуации он призывает на выручку силы Иного Мира, служащие ему безотказно.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Внимание d4, Образование Классическое d6, Мистический навык d10, Расследование d4, Убеждение d4, +6 дополнительных пунктов навыков;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Мистический дар, Восстановление силы.*

Одиночка

Персонаж привык полагаться только на свою голову, свои руки и до предела обострённые чувства. Чтобы выжить, ему не нужно общество. Он знает и умеет почти всё, что может пригодиться человеку в его нелёгкой жизни на Красной Земле, в том числе и мастерски убивать тех глупцов, которые встанут на его пути.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d4, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Верховая езда d4, Внимание d6+2, Выживание d4, Драка d8, Лазанье d4, Лечение d4, Маскировка d4, Плавание d4, Ремонт d4, Стрельба d6, Уличное чутьё d4;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Везение, Бдительность.*

Умелец

Разрушенная войной Красная Земля всегда нуждается в тех, кто может создавать что-то своими руками и головой. Персонаж постоянно оттачивал свои профессиональные навыки и умения, и это принесло плоды. В какой бы области ни специализировался персонаж: технические и гуманитарные науки, ремесло или даже выживание в дикой природе — он всегда сможет использовать свои знания, чтобы помочь себе и своим товарищам.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d4, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Внимание d8, Драка d6, Лазанье d4, Лечение d4, Маскировка d4, Ремонт d6, Стрельба d4, Убеждение d4;*
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Мастер на все руки, Народный умелец*

Хитрец

Хитрость и проницательность — вот что позволило персонажу выжить на Красной Земле. Он читает мысли людей, как открытую книгу, знает все их слабости и отлично умеет извлечь из них свою выгоду. Он обладает буквально сверхъестественным обаянием и сильной волей, простому человеку не под силу сопротивляться его желаниям. Что бы ни случилось, хитрец не пропадёт, будь рядом хоть один человек, которого можно использовать.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4;*
Навыки: *Азартные игры d6, Запугивание d6+2, Провокация d4+2, Расследование d4, Убеждение d8+2, Уличное чутьё d8+2, +3 дополнительных пунктов навыков;*
Харизма: 2; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 4;
Изъяны: *два мелких или один крупный;*
Черты: *Харизматичный, Железная воля.*

Происхождение

Не ищите в деле обвинительных улик о том, восстал ли он (арестованный) против Советов оружием или словом. Первым шагом вы должны его спросить, к какому классу он принадлежит, какого он происхождения, какое у него образование и какова его профессия. Все эти вопросы и должны решить судьбу обвиняемого.
Мартын Лацис

Сословное или классовое происхождение играет огромную роль на Красной Земле. Российская Империя была многонациональным сословным государством, в котором бурно развивался капитализм, и сочетание этих факторов дало большое количество различных социальных групп. Принадлежность к той или иной группе сильно влияла на судьбу человека и до Революции, а после неё вообще стала вопросом жизни и смерти: классовая война, провозглашённая большевиками, не давала шанса на выживание тем, кого они отнесли к враждебным классам. На Красной Земле, прежде всего, смотрят именно на классовое происхождение, которое люди научились безошибочно определять по малейшим косвенным признакам: речь, походка, даже руки выдают в человеке, кто он такой. Бытие определяет сознание, и поэтому от *происхождения* зависит не только восприятие персонажа другими, но и его способности и знания, буквально впитанные с молоком матери и отшлифованные средой.

Единственная раса, доступная персонажам на Красной Земле — человек. Конечно, с Переломом здесь появилось множество других странных созданий, однако играть за них нельзя. *Происхождение* определяет некоторые врождённые особенности героев. Персонажи на Красной Земле получают одну свободную *черту*, обычно полагающуюся людям, а также преимущества и недостатки, присущие их *происхождению*. Чтобы быстро создать незначительных *статистов*, ведущий может вообще не определять их *происхождение*, но для персонажей игроков такой подход неприемлем.

Происхождение персонажа сложно скрыть, хотя оно и не написано на лице. Чтобы определить *происхождение* человека, который не пытается его скрыть, требуется осуществить проверку *Смекалки*. *Успех* означает, что *происхождение* определено, *провал* — что нет. Как обычно, на проверку могут налагаться ситуационные модификаторы. Повторить попытку можно после нескольких минут общения или наблюдения за человеком. *Критический провал* означает, что *происхождение* определено неправильно. Если человек пытается скрыть своё *происхождение* (меняя одежду, манеры, говор), то осуществляется встречная проверка *Смекалки*. *Успех* у определяющего означает, что он всё равно выявил *происхождение* скрывающего, а *успех* у скрывающего — что ему удалось выдать себя за кого-то другого. Если за персонажем наблюдают сразу несколько людей, они осуществляют *групповую проверку*.

Недостатки, связанные с отношением к людям конкретного *происхождения* (*Преследуемый, Классовый враг, Неблагонадёжный, но не Чужак и Аура опасности*), имеют эффект для других, только если *происхождение* персонажа известно (требуется проверка *Смекалки*).

Буржуа

Средний класс — это опора общества во всех странах, но в Красной Земле всё перевёрнуто с ног на голову. Несмотря на революции и гражданскую войну, многие из них всё же сохранили остатки былого благосостояния и умение делать деньги.

• **Богатство**. Даже лишившиеся собственного дела буржуа имеют некоторые накопления — они начинают игру с *чертой Богатство*. Однако в зависимости от обстоятельств сюжета его деньги и ценности могут временно быть вне досягаемости: депонированы в западном банке или же зарыты в саду, как решит ваш ведущий.

• **Образование**. Персонаж образован, он получает *черту Образованный*, которая даёт возможность тратить на *навыки Классическое образование* и *Реальное образование* вдвое меньше очков.

• **Классовый враг**. Как известно любому человеку, знакомому с учением Маркса, пролетариат ненавидит буржуазию и стремится её уничтожить как класс. Персонажи с *происхождением Пролетариат* и *Буржуазия* получают штраф –4 к *Харизме* при общении друг с другом.

• **Преследуемый**. Революционные гособразования объявили беспощадную войну буржуазии как главным эксплуататорам (что отчасти мотивируется желанием присвоить их капиталы). В революционных гособразованиях буржуа получает штраф -4 к проверкам Уличного чутья и Классического образования, чтобы определить, не нарушил ли он закон.

Дворянин

Дворяне — это хранители законов чести и прирождённые лидеры. Хотя в большей части гособразований Красной Земли дворянство упразднено, внутреннее достоинство упразднить невозможно.

• **Духовность**. Дворяне высокодуховны и преисполнены высших идеалов. Превратностям судьбы не под силу их сломить. Дворянин начинает игру с d6 *Характером* вместо d4.

• **Образование**. Персонаж образован, он получает *черту Образованный*, которая даёт возможность тратить на *навыки Классическое образование* и *Реальное образование* вдвое меньше очков.

• **Дворянская честь**. Независимо от того, к какому *движению* принадлежит персонаж, он придерживается кодекса дворянской чести. Чтобы совершить бесчестный, низкий поступок, ему надо буквально перешагнуть через себя: в этом случае игрок должен потратить 1 *фишку*. Понятие чести достаточно широко, но, как правило, не имеет ничего общего с сумасбродством и спесью.

• **Преследуемый**. Революция покончила с привилегиями дворян, а в ходе дальнейшего своего углубления собирается покончить и с ними самими физически. В революционных гособразованиях дворянин получает штраф -4 к проверкам *Уличного чутья* и *Классического образования*, чтобы определить, не нарушил ли он закон.

Деклассированный

Ещё до Революции тысячи людей существовали вне системы: потомственные воры, грабители, мошенники, просто несчастные, выброшенные судьбой на самое дно социума. Они выросли на улицах и привыкли надеяться только на себя, жить обманом и ни в чём не доверять презирающему их обществу. Стоит ли говорить, что хаос Красной Земли породил ещё больше таких типажей?

• **Дитя улиц**. Он вырос на улицах, знает их законы и всегда готов постоять за себя теми методами, к которым приучен. Деклассированный получает начальный d6 в *навыках Уличное чутьё* и *Маскировка*.

• **Неграмотный**. Детей деклассированных элементов просто некому учить грамоте, поэтому персонаж получает *изъян Неграмотность*.

• **Привычка**. Суровая жизнь на улице заставляет людей искать отдушину в виде вредных привычек: курения, алкоголя, игры. Деклассированный имеет *мелкий изъян Дурная привычка* (штраф -1 к *Харизме*).

Инородец

Инородцами называли в Российской Империи представителей коренных народов Сибири, Туркестана, Севера, Кавказа и пр., живущих традиционным укладом. В настоящее время их так не называют нигде, кроме консервативных белых гособразований, но их таланты остались прежними. Они отдалены от западной цивилизации, но это даёт им определённые преимущества на Красной Земле, отринувшей цивилизованность.

• **Сын природы**. Инородец получает начальное значение d6 в *навыках Выживание* и *Выслеживание*.

• **Неграмотный**. Инородцы, живущие своим законом, очень редко умеют читать и писать, поэтому персонаж получает *изъян Неграмотность*.

• **Чужак**. На территории бывшей Российской Империи представители малых народов воспринимаются с определённой настороженностью, из-за чего персонаж получает *изъян Чужак*. Однако его действие не распространяется на общество, откуда персонаж родом.

Интеллигент

Интеллигенты — основная думающая прослойка общества. Воистину, без их идей и ораторских способностей общество бы просто погибло! Без их недюжинных умственных усилий вкупе с горячей волей к изменению несправедливого мира Красная Земля никогда бы не приобрела свой сегодняшний облик.

• **Энциклопедист**. С детства жадно впитывая сведения из книг и учебников, интеллигент обладает энциклопедическими знаниями в разных областях человеческой деятельности и может быстро отыскать нужную информацию. Он получает начальный d6 в *навыке Расследование*.

• **Образование**. Персонаж образован, он получает *черту Образованный*, которая даёт возможность тратить на *навыки Классическое образование* и *Реальное образование* вдвое меньше очков.

• **Не от мира сего**. Углубляясь в мир теоретических построений, интеллигент часто оказывается оторван от мира реального. Он получает штраф -2 к проверкам *Общедоступных знаний*.

Казак

Казаки — прирождённые воины с древними боевыми традициями, уходящими в глубь веков. Их бесстрашие известно повсюду, и ни одна из войн Красной Земли не обходится без них. Они приучены к сражениям и живут ими.

• **Казачья выучка**. Казаков с детства обучают искусно держаться в седле и проявлять мужество в бою. *Казак* получает начальный d6 в *навыках Верховая езда* и *Драка*.

• **Аура опасности**. Ещё до Революции казаки заслужили себе репутацию безжалостных псов режима. Во время Гражданской войны они с остервенением сражаются по обе стороны фронта и славятся своей жестокостью, что заставляет людей чувствовать себя неуютно в их обществе. Казак получает штраф -2 к *Харизме*.

Крестьянин

Землепашцы — соль земли, фундамент, на котором держалась Империя и благодаря которым ещё выживает Красная Земля. Они имеют неискоренимую связь с Матерью Сырой Землёй, которая всегда приходит им на выручку и помогает терпеть свою нелёгкую долю.

• **Крепкое здоровье.** Привыкнув с детства к тяжёлому труду, крестьяне обладают крепким телосложением и отменным здоровьем. Крестьянин начинает игру с d6 в *Выносливости*.

• **Неотёсанный**. Незадачливость деревенских вошла в пословицы и поговорки. На фоне деревенской простоты нравов городская жизнь кажется им непостижимо сложной. А уж законы и правила! Крестьянин получает штраф -2 к проверкам *Уличного чутья* в городе, включая проверки на то, не нарушил ли он закон.

• **Неграмотность**. Царское правительство не смогло обучить всех крестьян грамоте, большинство из них не умеет читать и писать, персонаж-крестьянин получает *изъян Неграмотность*.

Мещанин

Мещане составляют основную массу городского населения: чиновники, служащие, слуги. Не имея крупного капитала и постоянного источника, обеспечивающего существование, они привыкли полагаться только на собственную хитрость.

• **Тёртый калач**. Мещанин везде может прикинуться местным и постараться найти с любым общий язык. Мещане получают начальный d6 в *навыках Уличное чутьё* и *Убеждение*.

• **Городской житель**. Мещанин плохо представляет себе жизнь вне города и не приспособлен к ней. Он получает штраф –2 к проверкам *Выживания* в дикой природе

Пролетарий

Рабочий класс — главная действующая сила всех революций и прогресса. Их мозолистые руки привыкли как к станку, так и к штыку. Пролетарию нечего терять, кроме своих цепей, поэтому он устремлён в будущее и ничего не боится.

• **Рабочие руки**. В руках пролетария всё ладится и ничего не ломается, а техника как будто сама даётся ему в руки. Пролетарий получает начальное значение d6 в навыке *Ремонта*.

• **Ремесло**. Пролетария кормят руки. Какая бы ни была власть, он не останется без дела благодаря своим практическим знаниям. Пролетарий получает *специализацию* в двух областях, связанных с *Реальным образованием*.

• **Классовый враг**. Как известно любому человеку, знакомому с учением Маркса, пролетариат ненавидит буржуазию и стремится её уничтожить как класс. Персонажи с *происхождением Пролетарат* и *Буржузия* получают штраф –4 к *Харизме* при общении друг с другом.

• **Неблагонадёжный**. Опора революционеров на пролетариат заставляет противников Революции по всей Красной Земле подозревать в каждом рабочем смутьяна. В контрреволюционных гособразованиях пролетарий получает штраф -4 при проверках *Уличного чутья*

и *Классического образования*, чтобы определить, не нарушил ли он закон.

Чужестранец

Чужестранец, Красная Земля с её хаосом и миллионами возможностей — настоящая Мекка для авантюристов со всех концов Земли. В поисках славы и богатства сюда стекаются представители Европы, Азии и обеих Америк, стремящиеся половить рыбку в мутной воде. Биография каждого из таких искателей приключений уникальна, двух похожих историй не найти.

- **Полезные связи**. Как правило, представители одной культуры стараются держаться друг друга, как с помощью официальных (посольства), так и с помощью неофициальных (диаспора) средств. Чужестранец получает *черту Полезные связи* со своими согражданами на Красной Земле. Заграница нам поможет!
- **Невежда**. Умом Россию не понять, тем более Красную Землю. Чужестранцу сложно разобраться в нюансах происходящего, очень многого он просто не может осознать, и поэтому получает одноимённый *изъян*.

Примечание: Чужестранец, инородец или кто-то ещё?

Рекомендуем использовать *происхождение Инородец* для персонажей из низкоцивилизованных слоёв общества, живущих архаическим укладом. Представители того же народа, стоящие выше по общественному развитию, могут выбирать себе другие *происхождения*. Например, кочевник-скотовод из Туркестана будет иметь *происхождение Инородец*, а бухарский дехканин из того же региона — *происхождение Крестьянин*.

Используйте *происхождение Чужестранец*, если сложно определить занятие и общественное положение персонажа. Если же его занятие определить легко, а общество, из которого он происходит, похоже на бывшую Российскую Империю, можно использовать другие *происхождения*. Например, английский авантюрист и путешественник, по воле случая занесённый на Красную Землю, будет иметь *происхождение Чужестранец*; а английский лорд, являющийся послом Соединённого Королевства в одном из контрреволюционных гособразований — *происхождение Дворянин*.

Движение

Движение персонажа является специфической особенностью Красной Земли, можно сказать, его основой. После Перелома главным двигателем исторического процесса стала борьба четырёх *движений*: Красного, Белого, Зелёного и Чёрного. Герои не являются обычными рядовыми жителями Красной Земли, поэтому выпасть из этой борьбы они никак не могут, соответственно, и без *движения* им не обойтись. Создавая персонажа, игрок должен выбрать, к какому из четырёх *движений* будет принадлежать персонаж. Люди, не относящиеся к *движению*, существуют, но играть за них неинтересно — Красная Земля посвящена героям, а не простым людям.

Движение накладывает свои ограничения на выбор жизненного пути персонажа. Оно влияет на образ мышления, мотивации поступков, цель. От этого зависит очень многое: только тот, кто точно знает, чего хочет, и готов сражаться за свои идеалы, сможет добиться чего-то в жестоком мире Красной Земли. Проще говоря, *движение* даёт персонажу понимание, за что он готов умереть.

Движение не накладывает игромеханических ограничений на выбор истории персонажа, однако выбор противоречивых сочетаний необходимо описать и согласовать с ведущим. Даже самое абсурдное сочетание теоретически можно объяснить (например, большевик из *Белого движения* по *происхождению Инородец*).

Главное, за что отвечает выбор *движения* — это какими сверхъестественными силами будет обладать герой, т.е. какой *Мистический дар* будет ему доступен. Помимо магических, выбор *движения* открывает доступ к другим сверхъестественным особенностям, называемым *цветными чертами*. Все они связаны со сверхъестественной природой *движения*. Игрок может выбирать *черты* только своего *движения*.

Каждое *движение*, словно одушевлённое существо, имеет свой идеал человека. Мистические силы *движения* стремятся приблизить к нему всех, охваченных им, отшлифовать их, словно вода речную гальку. Все сторонники в большей или меньшей степени ему соответствуют, хотят они этого или нет. К сожалению, влияние *движения* на человека всегда негативное — оно оставляет на человеке свой неизгладимый отпечаток. В начале игры игрок должен выбрать для своего персонажа один *отпечаток*, соответствующий его *движению*.

Выбор *движения* во многом определяет роль, которую ваш персонаж будет играть на Красной Земле, поэтому прежде, чем сделать его, предлагаем подробнее ознакомиться с тем, что *движения* из себя представляют. Итак, слушайте внимательно!

Примечание: масть и инициатива

Каждому *движению* соответствует своя карточная масть:

- **Красное Движение** — **Бубны** ♦
- **Белое Движение** — **Червы** ♥
- **Зелёное Движение** — **Трефы** ♣
- **Черное Движение** — **Пики** ♠

Если при определении *инициативы* персонажу (как *дикой карте*, так и *статисту*) приходит карта масти, соответствующей его *движению*, он получает на этот раунд +1 к проверкам *черт* и +1 к наносимому *урону* с каждого удара. Если у персонажа нет *движения*, этих бонусов он получить не может.

Красное движение

Вулканится радостью сердце коллективное,
Лавы раскалённой огнеликих масс...
Города салютуют трелью переливною,
Возглашая Революции именинный час.
Громовые звуки Марсельезы, Интернационала
Фонтанно льются, окрыляя дерзанья...
Огненными зорями пылают полотна ярко-алы,
Озаряя гремящий путь всемирного восстанья...
Под арками — кружево человеческих сцеплений...
Над ними реет Святая Пролетарская Троица:
Отец — бессмертный Маркс, сын — великий Ленин
И дух — Коммуна, в знамёнах узорится...

Илья Садофьев

Красное движение стремится построить технократическую утопию и с помощью неведомых ранее научных знаний и новаторской культурной политики усовершенствовать саму природу человека.

Красное движение — второе по численности на Красной Земле. Его сторонниками являются те, кого тяготит ветхий мир и отсталость, кто стремится своими руками построить лучшее будущее по законам разума и справедливости. Прежде всего, это промышленный пролетариат: идея мира прогрессивного труда, где будут повсеместно использоваться машины, ему, безусловно, близка. В движение входит огромное количество людей и других происхождений, объединённых верой в прогресс, силу науки и способности человека перешагнуть наложенные природой ограничения и стать поистине совершенным. Пусть даже для этого и придётся принести огромные жертвы и пролить реки крови.

Цель Красного движения — это построение Нового мира всеобщего равенства и благоденствия. Владыкой этого мира станет Труд, в котором будут находить счастье все от мала до велика. Он будет полностью механизирован, техника проникнет во все сферы жизни. Результаты труда будут справедливо распределяться между членами общества, причём распределение будет добровольным, благодаря сознательности новых людей, выражающейся в постоянной готовности пожертвовать собой ради общего блага. Отдать ли своё имущество, свою кровь, свою жизнь — это не имеет никакого значения. В Новом мире будет полностью искоренён эгоизм, который происходит от несознательности и вредит общему делу. Должно произойти растворение отдельного человека в коллективе. Будет побеждена и сама Смерть: вооружившись достижениям науки, люди будущего станут жить вечно.

Сторонники Красного движения добиваются своих целей через усиление классовой борьбы. По всей Красной Земле его сторонники устраивают революции против режимов, эксплуатирующих трудящихся. Во враждебных гособразваниях действуют мощные подполья, которые играют на классовых противоречиях, чтобы расшатать их изнутри. В ход идёт, прежде всего, агитация и пропаганда, но используются и силовые террористические методы. Нельзя забывать и о многочисленных красных армиях, несущих революционные идеи на своих штыках. В тех гособразованиях, где Красные уже находятся у власти, используются жёсткие методы, чтобы уничтожить старые порядки и открыть народу путь в светлое будущее. Красные стремятся достичь превосходства над противником с помощью техники: активно используются новейшие разработки, в том числе созданные с помощью Новой науки.

Главным оплотом движения является Советская Россия (РССР) — цитадель Революции. Именно здесь под руководством партии большевиков наиболее последовательно внедряются в жизнь идеи создания Нового человека: отменена частная собственность, проводится культурная революция, зарождается новая мораль, «пролетарская религия», устраняются непроизводительные классы, в повседневной жизни шире используются научные достижения. Уральская республика под управлением эсеров-народников делает ставку на развитие тяжёлой про-

мышленности и ставит перед собой великую цель освоения космического пространства. Украинская республика ведёт новую экономическую политику и творит лучшие образцы механизмов Новой науки. Иркутская республика строит социализм рабочих артелей и поддерживает партизанские движения по всей Сибири. В Туркестане и Бурятии создаётся уникальный синтез идей Нового мира с местными традициями: Красный ислам и Красный буддизм.

Наука играет главенствующую роль в идеологии движения, ей уделяется пристальное внимание во всех Красных гособразованиях. В результате Перелома Красные учёные смогли проникнуть в самую суть естественных наук, сделав удивительные открытия, которые ранее были уделом мечтателей: передача мыслей на расстоянии, гипноз, оживление мёртвых. За короткий срок были сформированы новаторские научные школы, в совокупности получившие название Новой науки. Она быстро нашла практическое применение в военной сфере, но истинное её назначение — физическое совершенствование человека и перековка его в более совершенный вид: Нового человека. Кроме сил Новой науки, истовые сторонники Красного *движения* обладают буквально сверхъестественной способностью влиять на народные массы. Их воодушевляющие лозунги, произнесённые в разгар боя, имеют поистине магическую силу.

Хотя цели Красного движения возвышенны, оно отталкивает многих обитателей Красной Земли. В создаваемом им Новом обществе нет места для огромного числа людей непролетарского происхождения. Против них ведётся беспощадный террор, а те, кого он пока не затронул, всё равно осознают, что у них нет будущего в Красных гособразованиях. Разрушение старого мира превращается в кровавое безумие, при котором уничтожается вообще всё, что раньше представляло ценность, будь оно хорошим или плохим. Достижения Новой науки при всей их эффективности вызывают у наблюдателей сверхъестественный ужас: она явно принадлежат иному, не земному миру! А Новый человек, бессмертный и лишённый привычной морали, останется ли он вообще человеком? А если нет, то для кого вообще строится Новое общество?

Преданные сторонники Красного движения неуловимо похожи друг на друга характерами. Они самоотверженно служат общему делу, полностью забывая о собственных нуждах, и не колеблясь готовы пожертвовать хоть своей, хоть чужой жизнью для коллектива. Человек — это всего лишь средство построения Нового общества, и его интересы не должны браться в расчёт. Их мышление утилитарно и материалистично: любое необычное явление они объясняют с сильно упрощённой естественнонаучной позиции, игнорируя ненужные по их мнению детали. Красные фанатично идут к поставленной цели, не считаясь с потерями и трудностями и не соразмеряя ценности результата и затрат на его достижения. Каждый раз прорубая новую дорогу, они изобретают новые пути решения даже там, где старые ещё себя вполне оправдывали.

Белое движение

В огне падают все слова, мишура, декорации.
В огне остаётся истинный человек,
в мужественной силе его веры и правды.
В огне остаётся последняя и вечная истина,
какая только есть на свете,
Божественная истина о человеческом духе,
попирающем самую смерть.
Антон Туркул

Белое движение стремится восстановить установленный свыше Порядок и с помощью оккультных знаний Иного мира построить идеальное общество, подчинённое священным законам Иерархии.

Белое движение — третье по численности на Красной Земле. Офицеры и дворяне, духовенство и казачество, простые мещане и зажиточные крестьяне — вот кто составляет его базу. Они далеко не те пролетарии, которым «нечего терять». И многие из них уже остались ни с чем благодаря социальным экспериментом революционеров. Даже те, кого по счастливой случайности пощадила буря, понимают, что их уже не оставят в покое. Единственная возможность выжить — атаковать, сражаться за свои идеалы, за утраченный порядок. Белое движение привлекает тех, кто с болью взирает на разложение и расшатанность мира и стремится вернуть его в правильное состояние.

Цель Белого движения — это восстановление в обществе разрушенной Иерархии. Оно утверждает, что человеческому обществу присущ справедливый порядок. В его основе — порядок небесный, божественный. Высшее небесное начало управляет низшим земным началом. Эта двойственность распространяется и на людей: они чётко разделены на чернь и благородных (не столько по праву рождения, сколько по духу). Первые должны управляться вторыми, потому что таково устройство мира. Идеал этого общества был описан в глубокой древности.

Если этот порядок по каким-то причинам нарушается, неисчислимые бедствия обрушиваются на людей, чему доказательство хаос, воцарившийся на Красной Земле. Побороть его можно, только восстановив правильное положение вещей. Для этого недостаточно просто уничтожить революционеров — необходимо также вернуть утраченные духовные ценности.

На всех подвластных им территориях Белые проводят реакционную политику, возрождая все общественные порядки, которые были отменены за последние годы. Чтобы подавить внутренние противоречия, используются не только карательные методы: большое внимание уделяется увеличению роли религии как объединяющей силы общества. Не дремлет и контрразведка, днями и ночами отлавливающая разжигателей смуты. Для борьбы с внешними противниками Белые опираются на свои легендарные армии, куда входят лучшие представители Движения. В деле восстановления Традиции Белые прибегают и к тайным оккультным методам. Белые гособразования находятся в сложных отношениях с иностранными державами: с одной стороны, те их поддерживают, с другой — фактически считают своими сателлитами и пытаются навязать свою волю.

Белых гособразований много, и у каждого своя специфика. Но они едины в понимании высокой роли государства как моста между духовным и человеческим началами и проводника высших ценностей. Новороссия — это сердце Белого движения, начало его истории. Здесь провозглашено создание нового русского этноса, который должен очистить всю Красную Землю от революционной скверны. Колчаковская Сибирь, носящая официальное название Российское Государство, претендует на право

называться единственным наследником Российской Империи и выступает за восстановление единой неделимой России. Здесь реакция наиболее сильна: полностью возрождены сословия, восстания крестьян жестоко подавляются, а идеологией государства стала Гиперборейская идея, призывающая к суровой дисциплине и духовному совершенствованию. Северная Россия является самым либеральным белым гособразованием, его лидеры стремятся восстановить порядок, достигнув согласия между всеми слоями общества. В Приморском Земском Крае взяты на вооружение идеи воинствующего православия.

Огромную роль в идеологии Белого движения играет оккультизм. Познание магических тайн Иного мира даёт человеку понимание непреложности законов Иерархии и наделяет его силой укреплять её в мире земном. Белые лидеры не скрывают своей приверженности тайным искусствам, а мистические ложи занимают видное место в политике, с каждым годом их влияние растёт. Культуру Белых гособразований после Перелома уже невозможно представить оторванной от мистики. Оккультные ритуалы используются для того, чтобы уничтожать врагов Белого дела и укреплять его позиции внутри подвластных гособразований. Суть ритуалов ясна только посвящённым, для большинства они так и остаются тайной, как того требует Закон Иерархии. Важной задачей оккультистов является обретение реликвий древности, разбросанных по всей Красной Земле. Обладание ими многократно увеличивает силу движения.

И всё же, несмотря на то, что Белое движение сулит избавление от хаоса и разрухи бесконечной войны, очень многие не принимают его. Суровая реакция, изначально нашедшая оправдание в глазах пострадавших от революции, быстро превращается в настоящий террор, ничуть не уступающий красному по жестокости. Презрение к черни возведено в ранг идеологии, и мало кто согласится на то, чтобы его считали человеком второго сорта. В конце концов, в том мире, куда призывают вернуться Белые, было далеко не всё так прекрасно, а они к тому же восстанавливают его худшие черты. Люди откровенно боятся странных экспериментов со сверхъестественным: никто доподлинно не знает, к кому именно обращаются оккультисты своими заклинаниями. Не скрывается ли за ликом Господа личина Диавола?

У верных сторонников Белого движения очень много общих черт. Их отличает редкая негибкость и прямолинейность: там, где можно искать обходные пути, они всегда пользуются проторенной дорогой, предпочитая не рассуждать, а действовать в соответствии с догмами. Они презирают всех нижестоящих, а среди равных постоянно стараются доказать свою исключительность, показать гонор, блеснуть. Человек, проявивший слабость на людях, для них вообще не существует. Удивительно, что при этом к себе они гораздо менее требовательны, часто делая то, за что других презирают. Это сочетается с твёрдой уверенностью в собственной избранности для некой высшей цели и готовностью даже пожертвовать собственной жизнью ради её совершения.

Зелёное движение

В молчаливом, багровом урагане вставала Русь.
Погорала на нескончаемом огне обиды и гнева.
Вещие, роковые клики звали её на кровь.
И кровь лилась реками...
Перед кликом свободы — был клик мёртвого ужаса.
И Русь, закрыв глаза, как зачарованная, шла от смертельной тишины в бездну, в войну,- не всё ли равно!
Но то не война была с бедными правдой и душой, но хитрым, кровожадным и вероломным татем — нет!
То боль была неугасимая, боль тишины смертной и всепопаляющая тоска...
Пимен Карпов

Зелёное движение стремится вернуть мир к состоянию первородного рая, искоренив в нём всю несправедливость, порождённую цивилизацией.

Зелёное движение — самое многочисленное, количество его сторонников больше всех остальных вместе взятых. Это обусловлено тем, что к нему принадлежит самый большой социальный слой Красной Земли — крестьянство. Разве может не привлекать их идея возврата в мир изначальной целостности и единства с природой? Но Зелёное движение — это не только крестьяне. Оно состоит из того самого многоликого Народа, загадку которого так долго пыталась разгадать российская дореволюционная интеллигенция да так и не смогла. Всех их влечёт желание вернуться к безмятежному спокойствию, упорядоченности подальше от несправедливости и пустой суеты цивилизации.

Цель Зелёного движения — вернуть мир в его изначальное состояние, когда нет господ и все равны. В основе философии движения лежит понимание мира как круговорота, где события подвержены циклическому повторению. В этом мире отсутствует время и царствует вечность. Люди живут в гармонии с миром и с собой, не выделяясь из общей массы, покорно неся ношу своей судьбы и надеясь на воздаяние после смерти.

Народ — это единое целое, и только в этой целостности его счастье. Этот уклад нарушается несправедливыми законами, алчностью, мороком прогресса. Обманщики, слуги Диавола рушат древние устои, а главный их грех в том, что они отнимают у народа Землю — источник благодати и символ всего мироздания. Зелёные верят, что именно сейчас настал час вернуть себе то, что принадлежит им по праву, и смести власть слуг нечистого. Грядёт Конец Света, Страшный Суд и наступление Царства Божия.

По всей Красной Земле Зелёные поднимают стихийные восстания против новых порядков, свергают любую власть и устанавливают древний крестьянский уклад. Они бьют в самое сердце враждебной современной цивилизации, останавливая поставки продовольствия в города и обрекая их на неминуемую гибель и забвение. Бесчисленные войска повстанцев давят организованные армии количеством, не считаясь с жертвами. Они не планируют дерзких одиночных акций, надвигаясь неумолимо словно буря. На стороне Зелёных как будто сражается сама природа: земли их противников поражает голод, а на занятых ими территориях царит изобилие. Многие сторонники движения — колдуны. Они насылают бедствия на врагов, лишают разума их вождей и обрушивают на них орды нечисти.

Зелёное движение распространено по всей Красной Земле, охватив Сибирь, Крым, Центральную Россию и степную Украину (т.н. Дикое Поле), и кажется, что его невозможно остановить или сдержать в узде. Не признавая

никакой формальной власти, духовные и политические лидеры движения, тем не менее, каким-то непостижимым образом упорядочивают хаос на подвластных им территориях. Сама идея государства противоречит сути движения, поэтому подвластные им территории возвращаются в догосударственное архаическое состояние, где люди счастливо живут древним укладом под отеческим присмотром мудрых старцев. Главные очаги движения связаны с почитаемыми народом священными центрами, из которых оно словно черпает свою силу: Поволжье с его Китежем и Алтай с его Беловодьем. Эти места — словно центры водоворота, который образует Зелёная стихия.

Зелёное движение буквально пропитано сверхъестественным. Колдовство вошло в повседневную жизнь людей, и они с радостью его приняли. Ведуны и старцы стоят во главе движения, направляя его в нужную сторону и подчиняя себе его военных вождей. В землях Зелёных нечисть обитает бок о бок с людьми, превращая мир в фантасмагорию. Сама вера сторонников движения пропитана колдовством: сектанты, языческие жрецы и даже христианские священники творят свои ритуалы на кладбищах и в священных рощах, обращаясь с молитвой равно к святым и к бесам. Зелёные считают, что силу им даёт сама Земля. Она щедро одаривает любимых сыновей дарами из своих волшебных кладовых. Что это за дары, легко догадаться — это воплощённый хтонический ужас. В руках у бурлящей массы, двигающейся без всяких ориентиров и сметающей всё на своём пути, эта сила становится поистине разрушительным оружием.

Зелёное движение сулит рай своим сторонникам, а для противников уготован настоящий ад. Словно мельничный жёрнов оно перемалывает остатки цивилизации, уничтожает культуру, достижения прогресса, отбрасывая человечество на сотни лет назад. Любой, кто не желает расстаться со своим Я и слиться с движением, без жалости уничтожается, словно его и не было. Один вид его сторонников вызывает оторопь: они как будто существуют в счастливом сне, позабыв, кто они такие, и влившись в круговорот Зелёной стихии. Никакой террор не сравнится с нечеловеческой, звериной жестокостью народных полчищ под управлением безумных вестников Страшного Суда. Сражаясь с теми, кого они считают слугами Диавола, Зелёные с радостью прибегают к помощи сил Иного мира, ничуть не стесняясь соседства нечисти.

Принадлежность к Зелёному движению накладывает неизгладимый отпечаток на человека, придавая ему множество как будто противоречащих друг другу черт. Под влиянием движения его сторонники словно опрощаются, делаясь упрямыми, мнительными, суеверными и озлобленными на весь мир, что проявляется во вспышках немотивированной агрессии. Они подвержены стадному инстинкту, всегда следуя мнению большинства и покорно принимая свою судьбу там, где можно было бы бороться. В обычной жизни они ни за что не помогут ближнему, в то же время, в решающий момент готовы пожертвовать жизнью за «своих».

Чёрное движение

В начале был мятеж,
Мятеж был против Бога,
И Бог был мятежом.
И всё, что есть, началось чрез мятеж...
Максимилиан Волошин.

Чёрное движение стремится к уничтожению любой власти и полному освобождению человечества из оков мира-тюрьмы.

Чёрное движение является самым малочисленным из четырёх противоборствующих сторон, но его сила не в массовости. Движение сложилось из тех, кто всегда и при любых обстоятельствах отрицал существующую власть и никогда не мирился с ней, а таких людей не так много. В мирной жизни они были преступниками: уголовными или политическими. Они противопоставляют себя законам общества, и общество стремится их уничтожить и вытолкнуть за свои пределы. Далеко не все Чёрные принадлежат к криминальному миру, есть среди них и те, чью форму мятежа общество не считало опасной для себя и не преследовало либо предпочитало закрывать на неё глаза: разного рода эксцентричные типы и художники, прожигатели жизни, авантюристы и прочие неблагонадёжные личности. Несмотря на вольный дух, Чёрному движению не присуще всеобщее равенство, в нём всё построено на Праве Силы, а превыше всего ценится авторитет, результат личных заслуг и умение доказать право на уважение к себе. Чёрное движение гарантирует свободу для каждого, но не для всех.

Чёрное движение утверждает, что весь мир — это морок, ужасный кошмар, сотворённый силами зла. Они построили эту тюрьму, чтобы содержать в ней людей, измываться над ними и заставлять участвовать в отвратительном спектакле под названием земная жизнь. Истинное Бытие, настоящая Воля украдены у человечества. Зло никогда не отпустит человека из рабства — надо активно бороться, ниспровергать стены темницы. Лишь в борьбе

обретается право достичь Истины. Коварство Зла в том, что оно управляет человечеством его собственными руками, создавая изощрённые структуры земной власти, надсмотрщиков и палачей. Сбросить их — и власть Зла ослабнет, тьма рассеется, человечество вспомнит, что оно не бессловесное стадо, но Люди. Конечной целью борьбы Чёрного движения является обретение Воли, понимаемой как бесконечная свобода от оков мира. Всё, что называется волей на земле, есть лишь бледная копия той надмирной Воли. Тем не менее, члены движения понимают, что такими сложными понятиями не привлечь сторонников и не расшатать власть зла, поэтому свои требования они выражают в знакомых всем анархистских лозунгах, зачастую переосмысливая их и придавая новый трансцендентный смысл.

Сторонникам Чёрного Движения чужда массовость. Они в одиночку сражаются с силами порядка, в ход идут любые методы: террор, диверсии, информационная война. Нет таких средств, которые было бы зазорно применить против душителей Свободы. Казалось бы, один в поле не воин, но это не относится к Чёрным бойцам: силу им придаёт горящий внутри них Пламень. Если раньше анархист, пусть даже самый опытный, физически и интеллектуально развитый и удачливый, лишь незначительно отличался от простого человека, то обладая Пламенем, он способен достичь невозможного. Он бежит быстрее других, его пули бьют метче, его слова звучать убедительнее, даже брошенная им бомба — и та взрывается мощнее. Казалось бы, простая удача, но что-то отличает носителя магии, выделяет среди прочих. В нём есть какая-то внутренняя сила, как будто в его груди горит огонь. На фоне людей он выглядит героем, сверхчеловеком, даже если ничего не делает.

Чёрное движение рассредоточено, и в этом его сила. Нет ни одного целиком Чёрного гособразования — это противоречит самой идее движения. Вместо этого существует мощное Чёрное подполье, распространившееся по всей Красной Земле: его неуловимые шпионы проникают в самое сердце правительств гособразований, разрушая их изнутри. Широкое влияние Чёрных во многом объясняет все те эксцессы, которые настраивают народ против Красных и Белых и заставляют искать правду в бунте. Основными действующими силами Движения являются разного рода вольные армии, банды, ватаги, живущие по праву силы и не дающие кровавому безумию Гражданской войны утихнуть ни на минуту. Каждая область Красной Земли славится своими беспощадными, лихими и вместе с тем колоритными атаманами и воеводами таких вооружённых отрядов.

Многое в Чёрном движении привлекает возвышенных идеалистов, но невозможно не видеть его зловещую подоплёку. Деяния Чёрных со всей очевидностью показывают, что стремятся они к уничтожению не просто власти, а вообще всего мира. Их жажда разрушения не имеет границ. Словно кислота, они разъедают основы любого общества, обрушивая его в состояние первозданного Хаоса, где человеку нет никакой поддержки, и каждый сам за себя. Они не пытаются остановить кровавое безумие, царящее на Красной Земле, а напротив, стремятся распространить и усилить его. Сторонники движения в глазах наблюдателя — это настоящие демоны, и свою демоническую природу они не скрывают.

Каждый из сторонников Чёрного движения уникален, но в их характерах есть много общих черт. Прежде всего, это категорическое отрицание любых авторитетов и постоянное стремление бросить им вызов, устроив конфликт по любому поводу. Они безрассудно бросаются в любое опасное дело, веря лишь в свою удачу, и обожают хвалиться своими подвигами. Чёрные абсолютно непредсказуемы, никто не может даже представить, что у них на уме. Они с презрением относятся к людям, считая их скотом, признавая только тех, кого не могут победить, и не знают милосердия. Зачастую последователи этого движения с удовольствием погружаются в пучины многочисленных и разнообразных пороков.

Новые навыки

В Красной Земле используются те же *навыки*, что и в стандартных правилах «Дневника авантюриста», за некоторым исключением (смотри ниже).

Использование некоторых *навыков* в определённых ситуациях требует наличия специального снаряжения. Если его нет, на проверку налагается штраф *-2*. Наличие снаряжения может давать преимущество при проверках. Подробнее об этом смотри Главу 3 «Выживание на Красной Земле». К *навыкам*, требующим использования снаряжения, относятся: *Взлом*; *Выживание* при проверках, связанных с поискам еды, воды, ориентированием на местности, сопротивлением холоду; *Лазанье* при проверках залезания на скалы или отвесные стены; *Лечение* при проверках лечения болезни и проведения хирургических операций; *Ремонт*.

Образование

На Красной Земле у персонажа нет отдельных *навыков* для каждого направления знаний. Они объединены в три навыка, отвечающие за его познания в различных областях: *Классическое образование*, *Реальное образование* и *Военное дело*. Они полностью заменяют *навыки Знания*.

Образование в Российской Империи никогда не было массовым — оно было привилегией высших классов. Более половины жителей Красной Земли даже не умеют писать и читать. Хотя времена меняются: благодаря усилия красных правительств, стремящихся дать всем гражданам поголовно образование и старающихся не отставать от них Белых правительств, выходцы из простонародья могут окончить рабфак или вечернюю школу, чтобы восполнить недостающие знания. Конечно, во взрослом возрасте обучение даётся сложнее, чем в детстве. Если у персонажа нет *черты Образованный*, показывающей, что он получил базовый багаж знаний, повышение навыков образования будет стоить ему вдвое дороже обычного (2 *пункта*, если *навык* ниже *характеристики*, и 4 *пункта*, если *навык* выше характеристики). Так же нельзя делать *неумелые проверки навыков Образования*, не обладая *чертой Образованный*.

Наличие у персонажа *навыка Классическое образование* не означает, что он обязательно учился в гимназии, так же как и *Реальное образование* не указывает на окончание реального училища. Это всего лишь общее название для ряда предметов, которые обычно преподаются в их стенах. Условно их можно соотнести с гуманитарными и естественными науками.

Проверки, связанные со сверхъестественной областью знаний, не имеют отношения к *Образованию*. Для получения такой информации осуществляются проверки соответствующих *сверхъестественных навыков*. Однако в некоторых ситуациях Ведущий может позволить игрокам осуществить проверку *Образования* со штрафом от *-2* и выше. Чтобы разобраться в *Оккультизме*, *Колдовстве* или *Фарте* используется *Классическое образование*, для *Новой науки — Реальное*.

Также *навыки Образования* влияют на количество известных персонажу *языков*. Кроме своего родного *языка*, каждый на Красной Земле так или иначе знает русский. Даже в самых дальних уголках бывшей Империи его понимают настолько, чтобы хотя бы элементарно объясниться.

† **Специализация**. *Образование* отражает общий багаж знаний персонажа, но не секрет, что многие люди особенно хорошо разбираются в какой-то области: научной или профессиональной. Это отражается при помощи *специализации*. *Специализация* даёт персонажу преимущество +2 к проверкам *Классического* или *Реального образования* в вопросах, связанных с выбранной областью знаний. Примером специализации в *Классическом образовании* могут служить философия, история, география и т. д. В *Реальном образовании* — механика, химия, математика и т. д. Наличие *сверхъестественных навыков* автоматически даёт *специализацию* в них. *Специализацию* в конкретной области можно брать только один раз, однако можно углубить специализацию, выбрав более узкую область внутри той, в которой она уже есть, получив дополнительное преимущество +2 к проверкам. Например, внутри специализации по истории можно выбрать историю Востока, получив преимущество +4 к соответствующим проверкам. Чтобы приобрести *специализацию* при создании персонажа, нужно потратить 1 *пункт*, получаемый за счёт изъянов. Для дальнейшего получения специализации нужно потратить *повышение*.

Персонажи без *черты Образованный* всё равно могут брать *специализацию*. В этом случае они могут делать *неумелые попытки* при проверке *Образования*, но только в области своей *специализации*. С учётом всех модификаторов они будут использовать d4 при таких проверках.

Чтобы получить *специализацию* при создании персонажа, нужно потратить 1 *пункт*, получаемый за счёт *изъянов*. Для дальнейшего получения *специализации* персонаж может потратить *повышение*, и у него останется ещё один *пункт* (т.е. *специализация* стоит половину *повышения*).

Классическое образование (Смекалка)

Классическое образование отражает те знания, которые преподают в гимназии. Этот *навык* охватывает такие области, как история, литература, философия, этика, география, искусство и другие гуманитарные науки. Осуществляйте проверку этого *навыка*, когда нужно выяснить, знает ли персонаж что-то из области общественных явлений, законов и обычаев различных народов; может ли он опознать автора древнего произведения или даже вспомнить и продекламировать отрывок из него.

Нельзя представить себе классически образованного человека, не знающего иностранных языков, поэтому навык также отвечает за количество иностранных и древних языков, известных персонажу. В числе иностранных обычно изучаются европейские языки, однако для настоящего полиглота нет преград в изучении любых других, поэтому выбор известных персонажу языков определяется только его историей. К древним языкам относятся латынь, древнегреческий, иврит, арабский и т.д.

d4	1 иностранный
d6	2 иностранных, 1 древний (по умолчанию латынь)
d8	3 иностранных, 2 древних
d10	4 иностранных, 3 древних
d12	5 иностранных, 4 древних

Реальное образование (Смекалка)

Реальное образование отражает знания, которые преподают в реальном училище. Этот навык охватывает такие области, как физика, химия, биология, математика, техника, инженерное дело и другие естественные и точные науки. Осуществляйте проверку этого *навыка*, когда речь идёт о природных явлениях, внешних по отношению к человеку: опознать растение, понять происхождение минерала или же рассчитать траекторию полёта снаряда. Изучение точных наук в меньшей степени предполагает знание иностранных языков, однако без них серьёзный учёный не обойдётся.

d4	1 иностранный
d6	1 иностранный, 1 древний (по умолчанию латынь)
d8	2 иностранных, 1 древний
d10	2 иностранных, 2 древних
d12	3 иностранных, 2 древних

Военное дело (Смекалка)

Этот *навык* отражает познания персонажа в области ведения войны, как теоретические, полученные в специальных учебных заведениях, так и чисто практические, приобретённые непосредственно на поле боя. *Навык Военное дело* может быть у любых персонажей без ограничения и используется преимущественно в *массовых сражениях*. Он используется вместо *навыка Знание (военное дело)*, описанное на стр. 88 «Дневника авантюриста» и заменяет его, если для приобретения *черты* требуется *Знание (военное дело)*.

Новые изъяны

Кроме описанных ниже *изъянов*, персонажа для игры по Красной Земле доступны некоторые *изъяны*, приведённые в «Дневнике авантюриста». Вычеркнутые из списка *изъяны* либо дублируются *отпечатками* (такими как *Герой*), либо неуместны в мире Красной Земли (типа *Жажды Крови*, которой тут никого не удивишь). *Изъян Пацифизм* — это очень сложный и ответственный выбор в таком жестоком и бесчеловечном мире, каким является Красная Земля. Поэтому *мелкий изъян Пацифизм* даёт два *бонусных пункта* при создании персонажа, а *крупный* — четыре.

Список доступных *изъянов*: *Болезненность*, *Больной**, *Боязнь*, *В розыске*, *Враг*, *Глухота*, *Дурная привычка*, *Дурной характер*, *Контуженный**, *Коротышка*, *Кривые руки*, *Невежда*, *Неграмотность*, *Неудачник*, *Одноглазый*, *Одноногий*, *Однорукий*, *Пацифизм***, *Плохое зрение*, *Примета**, *Причуда*, *Слабак**, *Слабовольный**, *Слепота*, *Толстяк*, *Транжира*, *Трусость*, *Уродство*, *Фома неверующий*, *Хромота*, *Чужак*, *Юность*.

Больной (крупный)

Ваш персонаж болен опасной болезнью: туберкулёзом, тифом, сифилисом и т.д. Болезнь является *хронической утомляющей*: персонаж постоянно находится в состоянии *утомлён*. Успешная *проверка Лечения* снимет симптомы болезни на количество часов, равное *Выносливости* больного. Чтобы полностью избавиться от болезни, персонаж должен выкупить *изъян*, пожертвовав *повышением*.

Контуженный (мелкий или крупный)

Персонаж получил контузию головного мозга, от чего пострадала его психика.

При *мелком изъяне* персонаж получает штраф -2 к проверкам, требующим сосредоточения и длительной умственной работы (например, *Расследование*, *Лечение* при проведении хирургических операций, *Образование* при попытке восстановить в памяти большой объём информации).

При *крупном изъяне* персонаж периодически теряет контроль над собой. Любая неприятность может вывести его из себя и спровоцировать агрессию. Когда персонаж оказывается в стрессовой ситуации, он должен сделать проверку *Характера*. Провал означает, что персонаж начинает вести себя неадекватно в течение 1d6 раундов: бросается на людей, впадает в истерику и т.п. На это время он переходит под управление ведущего. В любой раунд игрок может потратить *фишку*, чтобы получить контроль над персонажем и вернуть ему самообладание.

† **Получение контузии во время игры**: Если персонаж получает *увечье* в результате взрыва гранаты или артиллерийского снаряда, сделайте дополнительную проверку *Выносливости*. В случае *провала* он получает *изъян Контуженный (малый)*. В случае *критического провала*, или если у него уже есть *изъян Контуженный (малый)* — серьезный *изъян Контуженный (крупный)*.

Примета (мелкий или крупный)

У персонажа есть какая-то деталь внешности, выделяющая его из толпы: большой нос, шрам, манера говорить. Из-за этого его гораздо легче обнаружить, если он пытается скрыться.

При *мелком изъяне* персонаж получает штраф -2 к проверкам, связанным с попытками выдать себя за кого-то другого перед теми людьми, которые его хоть раз видели. При *крупном изъяне* его отличительная черта известна всей Красной Земле, и он получает штраф -2 ко всем проверкам скрыть свою идентичность, в т.ч. и к попыткам воспользоваться поддельными документами.

Слабак (крупный)

Персонаж плохо выдерживает боль и не может переносить *ранения*. Персонаж получает штраф -2 к *проверкам на прочность*.

Слабовольный (мелкий)

Персонаж обладает слабой волей и легко пасует перед напором оппонента. Персонаж получает штраф -2 к проверкам при *поединке воли*.

Отпечатки

Отпечатки — это особые свойства персонажа, показывающие его вовлеченность в движение. Чем больше сверхъестественных сил получает человек от своего *движения*, тем сильнее оно отпечатывается на его личности, меняя его характер и поведение. Чаще всего, далеко не в лучшую сторону.

Погружённость в любое *движение* разрушает личность персонажа, превращая его в пародию на человека. Чаще всего, истовых сторонников любого *движения* отличает неумение договариваться с другими людьми, необоснованное упрямство и вызывающее поведение. Они видят мир не таким, какой он есть, а таким, как рисует его их *движение*. Они абсолютно невыносимы в отношениях со своими близкими людьми или боевыми товарищами, но при этом готовы помогать тем, с кем их ничего не связывает, кроме принадлежности к одному *движению*. Они одержимы стремлением умереть за свои идеалы, которое заглушает голос разума: они готовы участвовать в любом безнадёжном предприятии в интересах *движения* и проявлять ненужный героизм там, где было бы разумнее отступить. Таков неприглядный портрет среднестатистического убеждённого Красного, Белого, Зелёного или Чёрного, и хотя в каждом *движении* эти свойства проявляются по-разному, результат примерно одинаков. Конечно же, ваш персонаж может отличаться в лучшую или даже в худшую сторону.

Например, характерный для Белых *отпечаток Прямолинейность* указывает на то, что обладающий им персонаж говорит правду даже тогда, когда это может ему повредить. Абсолютно все *отпечатки* приносят только вред, и их влияние может оказаться фатальным для персонажа. Но что поделаешь? Движения вообще не слишком заинтересованы в благополучии своих сторонников: если кто-то не вписывается в идеальные рамки, жить ему совершенно незачем.

При создании персонажа *отпечатки* берутся так же, как и *изъяны*, при этом *отпечаток* соответствует *крупному изъяну*. При создании персонажа за каждую ступень *ранга* выше *Новичка* обязательно нужно взять по одному дополнительному *отпечатку*, за которые дополнительные *очки* не даются.

Отпечатки заменяют некоторые *изъяны* из базовых правил Дневника Авантюриста, добавляя к ним новые аспекты в зависимости от *Движения*. Ниже *отпечатки* сгруппированы по отрицательным чертам характера, которые они накладывают на личность персонажа.

- Вести себя вызывающе (заменяет *изъян Заносчивость*) — *Отречёмся от старого мира!*, *Гонор*, *Озлобленность*, *Бунтарство*.
- Видеть мир не таким, как есть (заменяет *изъян Заблуждение*) — *Приземлённость*, *Мессианство*, *Суеверность*, *Эгоцентризм*.
- Помогать своему движению (заменяет изъян *Клятва*, *Верный друг*) — *Коллективизм*, *Благородство обязывает*, *Рука руку моет*, *Ворон ворону глаз не выклюет*.
- Проявлять ненужный героизм (заменяет *изъян Герой*) — *Фанатизм*, *Позёрство*, *Азарт*.
- Проявлять необоснованное упрямство (*заменяет изъян Упрямство*) — *Напор*, *Догматизм*, *Долго запрягает, быстро едет!*, *Своеволие*.
- С трудом договариваться с людьми — *Подозрительность*, *Прямолинейность*, *Моя хата с краю*, *Дерзость*.
- Создавать. проблемы с союзниками (заменяет *изъян Жадность*) — *Требовательность*, *Ханжество*, *Топор за пазухой*, *Конфликтность*.
- Стремиться к смерти (заменяет *изъян Последнее желание*) — *Цель оправдывает средства*, *Самопожертвование*, *Пренебрежение к себе*, *Безрассудство*.
- Участвовать в безнадёжном предприятии (заменяет *изъяны Самоуверенность*, *Любопытство*) — *Революционный долг*, *Гордыня*, *Стадность*, *Бахвальство*.

Использование *отпечатков* даёт персонажу *цветные фишки*, необходимые для активации эффектов *цветных черт*. По сути, это и есть главный стимул для игрока усложнять из-за них жизнь своему персонажу.

Механизм влияния *отпечатков* на сюжет игры следующий: увидев ситуацию, в которой он может проявиться у персонажа, ведущий тратит одну *фишку* и «активирует» эффект *отпечатка*. Ситуации, в которых *отпечатки* могут проявиться, даны в их описании. Если это происходит, игрок должен сыграть этот недостаток своего персонажа, даже если изначально планировал играть свою роль иначе. Чтобы отменить активацию *отпечатка*, игрок может потратить свою *фишку* (как *обычную*, так и *цветную*), чтобы «отбить» ход ведущего, однако тот может потратить ещё одну *фишку*, начав «аукцион». В итоге слово останется за тем, кто выложит больше *фишек*.

Существует и второй способ активации *отпечатков* — самим игроком. В отличие от предыдущего варианта, он выглядит не как «подстава» со стороны ведущего, а является осознанным выбором игрока по усложнению жизни своего персонажа для большего соответствия роли. Конечно же, такое решение должно быть вознаграждено. Игрок может намеренно создать ситуацию, в которой его персонажу придётся проявить свой недостаток, заранее заявив об этом. После такой активации *отпечатка* игрок сразу же получает одну *цветную фишку*. Мы надеемся, что никто из игроков не будет притворяться и хитрить, чтобы получить от воздействия *отпечатков* наименьший вред. Это просто нечестно!

Лучше всего в игре сочетать оба способа использования *отпечатков*: если игрок видит, что по ходу сюжета он сможет сыграть свой недостаток, он заявляет об этом, играет и получает *цветную фишку*. Если же он не хочет этого делать (чтобы не портить игровую ситуацию), то ведущий сам может всё равно активировать его *отпечаток* и направить сюжет в другое русло. От судьбы не уйти.

Пример: *Крестьянский атаман Фрол относится к Зелёному движению и обладает отпечатком Моя хата с краю. В игре возникает ситуация, когда его отряд просят помочь вытащить обоз, увязающий в болоте. Игрок считает, что его персонаж вполне согласен на это, потому что не только сделает доброе дело, но и приобретёт союзников в виде сопровождающих обоз солдат-дезертиров. Но затем он понимает, что как раз к таким ситуациям подходит его отпечаток. Он описывает, что помимо воли Фрола в нём просыпается его приверженность пассивной и грубой стихии Зелёного Движения. И атаман, буркнув: «Да пошли вы к такой-то матери, помогать вам, у самих дел по горло», — направляет свой отряд мимо, оставив обоз погибать в болоте. Позже он и сам не сможет себе объяснить, что на него нашло — как будто действовал не он, а кто-то другой. Персонаж получает заслуженную зелёную фишку, но, конечно же, лишается возможных союзников. Так сказывается влияние на него его Движения, подавляющего волю и мешающего принимать рациональные решения.*

Ниже приводится список *отпечатков* для каждого из *движений*. Лучше разобраться, почему им соответствуют именно эти отрицательные качества, вам поможет Глава 5 «Тайны Красной Земли».

† **Погружение**: В дальнейшем по ходу игры персонаж сможет получить новые *отпечатки*. Чем чаще человек обращается к силам, дарованным *движением*, тем глубже он погружается в него. Постепенно оно обтачивает его личность, приближая его к идеальному образу своего служителя. Этот процесс необратим. За каждую *цветную фишку*, потраченную персонажем не для получения *опыта*, он получает одно очко Погружения. За каждые 10 очков погружения он получает новый Отпечаток по выбору игрока.

† **Реакция**: Количество полученных персонажем *отпечатков* так же определяет то, как к нему будут относиться персонажи ведущего. При общении с персонажами ведущего одного с ним *движения* персонаж игрока получает преимущество при проверках *реакции* (подробнее см. стр. 28 «Дневника авантюриста»), равный числу имеющихся у него *отпечатков*. Если персонажи ведущего, с которыми начинает общаться персонаж игрока, относятся к другим *движениям*, то они «чуют контру», и персонаж игрока получает аналогичный штраф при проверке *реакции*. На персонажей ведущего, не имеющих определённого *движения*, данное правило не распространяется, проверки реакции осуществляются как обычно.

Примечание: Цветные фишки и опыт

Для игры по Красной Земле в дополнение к базовым правилам «Дневника Авантюриста» действуют особые правила, касающиеся *фишек* и получения опыта.

Помимо обычных *фишек* в игре используются ещё и особые *фишки*, соответствующие каждому из четырёх *движений*. Они называются *цветными фишками* и бывают соответственно красного, белого, зелёного и чёрного цветов.

Если в игровой группе есть персонажи разных *движений*, то для того, что бы отмечать расход *фишек*, потребуются разноцветные жетоны. Если все герои принадлежат к одному *движению*, то можно обойтись жетонами двух видов: для обычных *фишек* и для *цветных*.

Использовать *цветные фишки* можно двумя путями. Первый — как обычные *фишки*, т.е. для переброски кубика и осуществления *проверки на прочность*. Второй — для активации способностей, даваемых *цветными чертами*, о которых вы прочтёте на стр. 58. Кроме того, игроки могут перебрасывать кубик при проверке на активацию *сил*, даваемых *Мистическим Даром*, только за *цветные фишки*.

За каждую потраченную *цветную фишку* персонаж получает один пункт *опыта* и один пункт *погружения*.

Чтобы получить *цветную фишку*, нужно отыгрывать *отпечатки* персонажа. При создании персонажа он получает по одной *цветной фишке* за каждый имеющийся у него *отпечаток*.

Полученные *цветные фишки* не исчезают после окончания игровой сессии, а записываются в лист персонажа и сохраняются до следующих игр.

Цветные фишки поощряют раскрытие роли и помогают сделать образ персонажа более ярким, а использование их в качестве источника опыта позволяет игрокам, которые красиво ведут своих персонажей, развивать их быстрее.

Только персонажи игроков могут обладать *цветными фишками*. Персонажи ведущего, даже *дикие карты*, ими не обладают, а эффекты их *цветных черт* активируются ведущим за обычные *фишки*. Переброска персонажами ведущего кубика при проверке на активацию *сил* также осуществляется за обычные *фишки*.

В начале игровой сессии каждый игрок получает только две обычных фишки (а не три, как в обычных правилах «Дневника авантюриста») для своего персонажа, зато ведущий — по одной за каждого игрока в группе и ещё две сверху, чтобы компенсировать отсутствие у него цветных фишек. Каждый персонаж ведущего, являющийся дикой картой, получает две обычных фишки на сессию.

Игрок получает опыт только за трату цветных жетонов, он не получает награду за продвижение (см. «Дневника авантюриста» стр. 44). Если герои добились чего-то действительно значительного, например, завершили приключение или подошли к важной сюжетной точке (примерно 1 раз в 4-5 игровых сессий) они просто получают повышение, при этом количество опыта, накопленного от предыдущего повышения, не меняется. Таким образом, количество пунктов опыта равно количеству пунктов погружения.

В «Личном деле» (листе персонажа для «Красной Земли»), *опыт* и *погружение* фиксируются на круговой шкале. Отмечайте на ней каждую потраченную *фишку*, соответствующую получению *пункта опыта* и *погружения*. Когда будет заполнена половина круга (5 делений), персонаж получает *повышение*, полный круг (10) — *повышение* и *отпечаток*.

Красные отпечатки

Коллективизм

Для персонажа общественное выше частного, в том числе его самого. Он готов жертвовать всем, даже своей жизнью, для того, чтобы помочь собратьям по Движению.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа пожертвовать своими интересами и даже жизнью во имя большинства, олицетворяемого Красным Движением.

Мы пойдём другим путём!

Само наличие проторённой дороги заставляет персонажа с неё свернуть. Он во всём ищет акой-то новый способ решения даже если он сложнее всех имеющихся и использовавшихся ранее, что, естественно, приводит к большим затратам сил и времени.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться от очевидного способа решить проблему и выбрать какой-то иной новаторский вариант, соответствующий его идеалам.

Напор

Главным принципом победы персонаж считает напор и грубую силу. Никаких обходных манёвров не нужно — нужно лишь упорство и ударный труд.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа действовать максимально прямолинейно, упорно повторяя одни и те же действия и отказываясь от уловок и планирования.

Отречёмся от старого мира!

Ненависть персонажа ко всему имевшему ценность в прошлом не знает границ. Он не в состоянии увидеть в старых порядках ни одной положительной черты и стремится покончить с ними одним махом

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа нарушить какой-то давний обычай, уничтожить что-то имеющее ценность на протяжении веков или не согласиться с догмами, особенно если это может создать для него проблемы в обществе.

Подозрительность

Персонаж болезненно подозревает в каждом незнакомце контру или шпиона, хотя сам он называет это параноидальное стремление видеть во всех врагов «революционной бдительностью». Естественно, что это мешает ему сходиться с людьми.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа враждебно отнестись к незнакомому человеку, который хоть чем-то может вызвать его подозрения, или же подозревать своих товарищей в предательстве.

Приземлённость

Персонаж считает, что всё имеет простое материалистическое объяснение. Это заставляет его упрощать до предела причины событий, теряя из виду сложные взаимодействия между явлениями и людьми, которых он считает просто кусками грубой материи.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа оценивать ситуацию гораздо проще, чем она есть на самом деле, не учитывая все необъяснимые и сверхъестественные факторы, и соответственно, не готовиться к ней надлежащим образом.

Революционный долг

Персонаж поклялся положить свою жизнь на алтарь Революции и всегда готов ринуться в бой ради неё. Все остальные дела несущественны по сравнению с этим.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться от дел и задач, которые у него были, когда перед ним встаёт перспектива служения Революции. В особенности, если к этому его призывают партийные органы или вышестоящие представители Красного Движения.

Требовательность

Персонаж предъявляет высокие требования к своим союзникам (и в меньшей степени к себе) и требует от них соответствовать высоким Красным идеалам.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа устроить конфликт с товарищами на почве недостаточно ревностного соблюдения ими кредо Движения.

Фанатизм

Когда персонаж ощущает, что действует во имя Цели, ничто не может его остановить. Он не слушает голоса ни закона, ни морали, ни разума.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа безрассудно, с риском для себя продолжать любое, особенно заведомо проигрышное дело, если он видит в нём воплощение идеалов Красного Движения.

Цель оправдывает средства!

Персонаж оценивает всё исключительно с точки зрения полезности для достижения высшей цели: вещи, явления и даже людей. Всё, что не нужно, должно быть отринуто.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа пожертвовать ресурсами, товарищами и даже собой, невзирая на эмоции и личные пристрастия, если он видит в этом рациональную необходимость.

Белые отпечатки

Благородство обязывает

Персонаж не считает себя вправе отказать в помощи соратникам по Движению. Никакое дело не может освободить его от необходимости исполнить свой долг.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться от своих дел и задач, если он ему станет известно, что кто-то из достойных представителей Белого Движения попал в беду, и прийти ему на помощь.

Гонор

Персонаж не отличает своих настоящих заслуг от мнимых и всегда старается показать окружающим, что он над ними. Особенно он восприимчив к малейшим оскорблениям и панибратскому обхождению.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа вести себя вызывающе, ставя себя выше других и требуя к себе незаслуженного уважения, или же посчитать себя оскорблённым чьими-либо действиями и потребовать немедленной сатисфакции.

Гордыня

Персонаж обладает гипертрофированным самолюбием и гордостью. Он живёт для того, чтобы доказать своё превосходство и самоутверждается, только идя на заведомый риск. Голос разума замолкает, все дела уходят на второй план, когда перед ним открывается возможность отличиться.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться от дел и задач, которые у него были, когда перед ним встаёт перспектива проявить себя, совершив подвиг. В особенности, если это послужит делу Белого Движения и его собственной славе.

Догматизм

Приверженность правилам и стратагемам, выработанным века назад, делает мышление персонажа негибким. Он мыслит шаблонно и не умеет подстраиваться под быстро меняющуюся ситуацию.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа действовать по заранее установленному плану или давнему обычаю, не внося в него никаких корректив, даже если голос разума диктует иное.

Мессианство

Персонаж считает, что именно ему доверена Великая Миссия, и высшие силы обращаются к нему напрямую через таинственные знаки и знамения. Любые необъяснимые и просто яркие события он воспринимает как сигнал к действию. При этом связь между знаком и действием существует только в его голове.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа увидеть в каком-то малозначительном событии некий знак и преисполниться решимости совершить нечто важное или же воспринять его как ответ на некий вопрос.

Позёрство

Персонаж старается во всем блеснуть, заботясь о внешнем эффекте, и склонен недооценивать способности своих противников и ввязываться в безнадёжную схватку.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа переоценить свои способности и вступить в конфликт, в котором у него мало шансов выиграть, или совершить какое-то эффектное действие исключительно для того, чтобы пустить другим пыль в глаза и продемонстрировать своё превосходство.

Прямолинейность

Уловки в общении и дипломатия в понимании персонажа являются орудием слабых. Он считает нужным во всем говорить правду, даже если это неуместно.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа в разговоре отказаться от хитрости и дипломатии и выкладывать всё напрямую, особенно если это может повредить ему или его спутникам.

Самопожертвование

В душе персонажа живёт непреодолимое желание пострадать, а лучше даже умереть за Белое Дело, и он не преминет воспользоваться первой представившейся для этого возможностью.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа решиться на героический, но самоубийственный поступок во имя идеалов Движения.

Ханжество

Персонаж считает себя эталоном морали, поэтому он вправе указывать другим, как себя вести. Себе же он склонен «прощать» то, за что презирает других.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа упрекнуть других в недостойном поведении, особенно когда это сопряжено с опасностью для него лично или создаст проблемы с соратниками, а так же, чтобы заставить персонажа тайно предаться порокам, особенно если это может уронить его авторитет.

Щепетильность

Персонаж педантичен, принципиален и старается делать дела «в белых перчатках». Он не будет участвовать в любом грязном деле, как в прямом, так и в переносном смысле.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться от участия в каком-то предприятии, если в нём потребуется прибегнуть к сомнительным методам.

Зелёные отпечатки

Долго запрягает, быстро едет!

Персонаж считает, что никакая осторожность не бывает лишней, и это порой граничит с нерешительностью. Он готов до бесконечности взвешивать все за и против, когда давно пора действовать. Но когда он принял твёрдое решение что-то сделать, его ничто не остановит. С упорством, достойным лучшего применения, он будет добиваться своего, буквально прошибая лбом стену.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отложить начало любого предприятия, чтобы ещё раз всё взвесить и обдумать, или заставить его продолжать любое, даже заведомо проигрышное дело, на которое он в своё время твёрдо решился.

Косность

Персонаж противится нововведениям, прогрессу и развитию в любой форме. Всё новое по определению плохо и ущербно.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться использовать предмет, технологию или подход лишь потому, что его не использовали предки.

Моя хата с краю

Персонаж избегает вмешиваться в чужие дела, оказывать помощь, участвовать в каких-либо начинаниях, думая лишь о своей выгоде и не видя возможных перспектив.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться помогать другому или участвовать в потенциально выгодном деле.

Озлобленность

Персонаж зол на весь мир и подвержен вспышкам немотивированной, взрывной агрессии, направленной на того, кто ближе находится.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа наброситься на кого-то из-за пустяка, обхамить, унизить и тем самым поставить под угрозу общее дело.

Пренебрежение к себе

Персонажу абсолютно наплевать на себя, свой внешний вид, здоровье и даже жизнь. Это производит отталкивающее и пугающее впечатление на окружающие.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа не пытаться спасти свою жизнь и здоровье и пренебрегать защитой любого рода, даже когда ему угрожает явная опасность.

Простота

О ней говорят, что она хуже воровства. Персонаж не способен к изворотливости, в более широком смысле, он не обладает чувством такта и не понимает, как себя вести надо и как не надо.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа вести себя неуместно и грубо, нарушая неписаные правила общества, в котором он оказался.

Рука руку моет

Если персонаж будет поставлен в ситуацию выбора между людьми, он всегда остановится на том, кто приходится ему «своим», т.е. относится к Зелёному Движение. Тех же, кто хоть в чем-то отличается от ближайшего окружения персонажа (деревня, уезд, максимум — страна), он считает врагами и нелюдями.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа помочь человеку, относящемуся к одному с ним Движению или связанному с ним родственными узами, или отказаться иметь дело с человеком, которого он считает «чужим», или же просто оскорбить его.

Стадность

Персонаж не любит выделяться и во всём соглашается с коллективом. У него нет своего мнения, и если все пойдут на смерть — то и он пойдёт, не особенно задумываясь.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа последовать за «всеми» на любое, даже смертельно опасное предприятие.

Суеверность

Персонаж считает, что мир управляется злыми и непонятными силами, единственным способом избежать внимания которых является чёткое следование тысячам запретов и правил. В каждой мелочи он видит знаки, запрещающие ему что-либо делать или наоборот заставляющие делать нечто понятное только ему, чтобы обмануть злую судьбину.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа увидеть в каком-то малозначительном событии опасное предзнаменование и отказаться делать то, что он до этого решил, или же совершить нечто абсурдное.

Топор за пазухой

Персонаж в глубине души ненавидит тех, с кем свела его судьба. Он всегда стремится сделать ближнему пакость без всякой видимой причины, утаить что-то важное, подставить, кроме того, он гребёт всё под себя, и если есть возможность что-то ухватить, он никогда не преминёт ей воспользоваться. Это приводит к конфликтам с товарищами по оружию.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа поссориться со своими спутниками из-за какого-то пустяка и тем самым поставить под угрозу общее дело, или просто сделать неприятность близкому человеку, если он видит такую возможность, а также присвоить себе вещь, которая «плохо лежит».

Чёрные отпечатки

Азарт

Персонаж любит риск, его привлекает опасность, а возможность поставить всё на карту для него ценнее самого выигрыша.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа ввязаться в безнадёжное и рискованное предприятие только для того, чтобы почувствовать вкус опасности.

Бахвальство

Персонаж любит много и долго говорить о себе, порой выкладывая то, о чем следовало бы помолчать. Его легко спровоцировать на откровенность. В запале он часто даёт обещания, которых лучше бы не давать.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа преувеличенно хвалиться своими подвигами, не заботясь о том, чтобы скрыть детали, которые могут ему повредить, а так же, чтобы заставить его «на слабо» ввязаться в рискованную авантюру.

Бунтарство

Персонаж отрицает любые нормы и правила независимо от того, хороши они или нет. Любая группа — уже тюрьма, поэтомуо, он никогда не ведёт себя в соответствии с писаными или неписаными законами, во всём стараясь их нарушить.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа вести себя вызывающе и демонстративно нарушить законы и правила общества, в котором он оказался, и бросить вызов власти, кто бы ни представлял её в данном обществе.

Ворон ворону глаз не выклюет

Персонаж уважает силу, особенно если ей обладает кто-то из Чёрного Движения. Он не только не будет нападать на тех, кто обладает завоёванным в упорной борьбе авторитетом, но и по возможности постарается встать под их знамёна.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа довериться представителю Чёрного Движения, если он силён и достоин уважения.

Дерзость

Персонаж резок и груб с людьми, ему сложно сдержаться, чтобы кого-то не оскорбить, унизить, «поставить на место». К сожалению, он совершенно не понимает, кому можно хамить, а кому нет.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа оскорбить и унизить человека без всякой причины.

Конфликтность

Вариант решить проблему без драки просто не приходит персонажу в голову. Он постоянно проявляет агрессию: если есть хоть малейшая возможность создать конфликт, он это стремится это сделать.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа отказаться от мирных способов разрешения конфликта, устроить ссору на пустом месте и сразу же ринуться в бой.

Кураж

Персонажу неведом чувство опасности: он ведёт себя с поистине безмерной наглостью, делая такие вещи, которые просто не придут в голову здравомыслящему человеку. Стремление произвести впечатление, показать свою лихость и удаль затмевает в персонаже инстинкт самосохранения.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа совершить неожиданный эффектный поступок, особенно если он сопряжён с опасностью.

Своеволие

Персонаж руководствуется своими сиюминутными желаниями, действуя наперекор планам, командам и авторитетам.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа внезапно отказаться от составленного заранее плана, наплевать на мнение других и сделать всё так, как ему хочется

Порочность

Персонаж, как будто назло окружающим, предаётся всем возможным порокам и искушениям.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа удариться с головой в развлечения и разврат вместо дела

Эгоцентризм

Персонажу кажется, что весь мир крутится вокруг него, и переоценивает свою значимость для других.

Используйте этот *отпечаток*, чтобы заставить персонажа неправильно оценить причины ситуации, решив, что он важнее, чем есть на самом деле, или повести себя несоразмерно его статусу.

Новые черты

Персонажам доступны все *черты*, перечисленные в «Дневнике авантюриста», за исключением следующих: *Адепт*, *Аристократ*, *Воин света*, *Воин тьмы*, *Защита от сверхъестественного*, *Защита от сверхъестественного +*, *Менталист*, *Учёный*.

Черты Золотые руки, *Избранный*, *Иссушение духа* и *Чародей* изложены ниже в новой редакции.

Черты предыстории

Агрессивная торговля

Требования: *Новичок*, *Характер* d8+

При торговле персонаж ведёт себя как на поле боя: нападая, угрожая и запугивая. Вряд ли он бы преуспел в мирное время, но на Красной Земле это выглядит вполне нормально — жизнь такая...

Для проверок, связанных с торговлей, персонаж использует не навык *Убеждение*, а навык *Запугивание*.

Всю жизнь в строю

Требования: *Новичок*

Персонаж был мобилизован ещё на Великую Войну и с тех пор не опускал оружия. Он обладает обширными военными знаниями, добытыми собственной кровью, и пользуется заслуженным уважением всех без исключения жителей Красной Земли. Он получает +2 к проверкам *Военного дела* и +1 к *Харизме*.

Герой Революции

Требования: *Новичок*

Персонаж был активным участником революционных событий февраля или октября 1917-го года. Он получает +2 к *Харизме* среди тех, кто чтит этот подвиг, но –2 к *Харизме* среди его противников. Также он получает +2 к проверкам *Убеждения* при попытке воодушевить или повести за собой массы.

Образованный

Требования: –

Ваш персонаж получил образование либо благодаря своему происхождению, либо вопреки ему. Без данной *черты навыки Образования* стоят в два раза дороже. Дворяне, буржуазия и интеллигенция имеют эту *черту* по умолчанию, а остальным её нужно брать отдельно. В последнем случае она означает, что персонаж смог получить образование на рабфаке или в аналогичном учебном заведении. Обычно рабфак соответствует *Реальному образованию*. *Классическому образованию* соответствуют, например, духовные училища или медресе. Не обладая *чертой Образованный*, нельзя осуществлять *неумелые проверки навыков Образования*.

Высшее образование

Требования: *Образованный*

Ваш персонаж закончил высшее учебное заведение, где у него была возможность существенно углубить свои знания в гуманитарных, технических или военных дисциплинах. Гуманитарное высшее образование дают гуманитарные факультеты университетов, техническое — естественнонаучные факультеты университетов и различные институты, военное — академия Генерального штаба.

Черта добавляет +2 к проверкам в одном из следующих *навыков*: *Классическое образование*, *Реальное образование* или *Военное дело*. Если персонаж не имеет соответствующих *навыков*, он всё равно может осуществлять его *неумелую проверку* с преимуществом +2 (используя d4 вместо d4-2).

Классовая ненависть

Требования: *Новичок*

Выберите одно или два *происхождения*, отличных от своего. Персонаж получает +1 к *проверкам атаки* и *повреждения* против представителей этих *происхождений*, или +2, если он выбрал только одно *происхождение*. Персонаж получает преимущество только в том случае, если он знает *происхождение* противника.

Классовое чутьё

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d6+

Персонаж обладает безошибочным чутьём на сословно-классовое *происхождение*. Он может без проверки *Смекалки* определить *происхождение* человека, если тот его не скрывает, а если всё же скрывает, то чутьё даёт ему преимущество +4 к проверке на то, чтобы вывести его на чистую воду.

Мистический дар

Требования: *специальные*, *см. ниже*

Герой с этой *чертой* обладает одной из четырёх сверхъестественных способностей, соответствующих четырём *движениям*: *Новая наука — Красное*, *Оккультизм — Белое*, *Колдовство — Зелёное*, *Фарт — Чёрное*. Персонаж может брать только ту способность, которая соответствует его *движению*. Подробнее о сущности, форме и проявлениях каждого из видов сверхспособностей написано ниже в этой главе.

Первопоходник

Требования: *Новичок*

Персонаж прошёл знаменитый Ледяной поход в далёком 1918 году. Он получает +2 к *Харизме* среди тех, кто чтит этот подвиг, но –2 к *Харизме* среди его противников. Он также получает +4 к проверкам *Выносливости* при сопротивлении холоду, жаре и голоду.

Прирождённый торговец

Требования: *Новичок*, *Характер* d6+

Персонаж отлично умеет торговаться, рынок —это его стихия. При торговле он получает +4 к проверкам *Убеждения*.

Свой среди чужих

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d8+

Персонаж получает +2 к проверке *Общедоступных знаний*, *Убеждения*, *Уличного чутья*, *Расследования*, если пытается сойти за своего в незнакомом или даже враждебном обществе.

Сопротивление сверхъестественному

Требования: *Новичок*

При взятии этой *черты* нужно выбрать, что будет являться внутренним источником защиты персонажа от сверхъестественного влияния: Вера или Рационализм. Персонаж получает *броню* против поражающих эффектов магии любых видов и на все проверки при сопротивлении им. Если выбрана Вера, сопротивление основывается на значении *Характера* персонажа, если выбран Рационализм — то *Смекалки*. Даже дружеское воздействие должно преодолеть это сопротивление, чтобы подействовать.

d4 *Характер*/*Смекалка*	+1 *брони* и к проверкам
d6	+1
d8	+2
d10	+2
d12	+3

Персонаж не может брать никакого *Мистического дара*, однако это не относится к *цветным чертам*, даже если они дают сверхъестественные способности.

Сопротивление сверхъестественному можно брать только один раз.

Сопротивление сверхъестественному +

Требования: *Сопротивление сверхъестественному*

Как *Сопротивление сверхъестественного*, но значение *брони* и преимущества при проверках сопротивления магии выше.

d4 *Характер*/*Смекалка*	+2 *брони* и к проверкам
d6	+3
d8	+4
d10	+5
d12	+6

Замечание: если вы хотите разнообразить игру своего персонажа, вы можете описать, почему и каким образом *Смекалка* или *Характер* дают ему защиту от выбранных видов магии. Например, Вера отрицает *Оккультизм* потому, что о злых дьяволопоклонниках и способах борьбы с ними повествуют все священные писания; а Рационализм отрицает *Новую науку*, потому что с точки зрения ньютоно-картезианской парадигмы все её достижения просто невозможны, какими бы «наукообразными» они ни казались.

Боевые черты

Боевая колесница, пулемётчик молодой

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+, *Стрельба* d8+, *Вождение* d6+

При стрельбе с движущейся тачанки персонаж игнорирует штраф –2 за ненадёжную опору и получает +2 к *Стрельбе* из *автоматического оружия* при использовании *огня на подавление*.

Взять на испуг

Требования: *Закалённый*, *Ловкость* d8+, *Запугивание* d8+

Если герой выигрывает в *поединке воли* (*Запугивание*), он получает возможность провести свободную атаку.

Всемером на одного

Требования: *Закалённый*, Ловкость d8+, *Драка* d8+

При совместном нападении персонаж получает дополнительно +1 к атаке за каждого персонажа в пределах 3 клеток от него, которые также имеют *черту* Всемером на одного.

Запрещённый приём

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+ или *Смекалка* d8+

Персонаж поднаторел в уличных драках и знает, как сбить с толку противника. Он получает +2 к проверкам *уловок*.

Огненная метла

Требования: *Закалённый*, *Рок-н-ролл!*, *Стрельба* d8+

При использовании персонажем *огня на подавление* из *автоматического оружия* попавшие в зону поражения оказываются поражёнными и получают соответствующий урон, если получат 1 или 2 при *проверке Характера*, а не просто 1.

Штыковая атака

Требования: *Закалённый*, *Драка* d8+

При использовании штыка персонаж получает +1 к *Защите* за каждого персонажа в пределах 2-х клеток от него, которые также имеют *черту Штыковая атака*. Максимальное преимущество составляет +4.

Профессиональные черты

Военный

Требования: *Специальные (см. ниже)*

Персонаж служит в регулярной армии или на флоте одного из гособразований Красной Земли. Он может относиться к нижним чинам, быть младшим командиром или офицером. Каждое из званий имеет свои преимущества (денежное и вещевое довольствие, высокий общественный статус и пр.) и недостатки (необходимость подчиняться приказам или нести ответственность за большие массы

людей и успешность исполнения порученных заданий). Сведения о воинских званиях приведены в таблице ниже.

Эта *черта* относится только к персонажам, служащим в регулярных воинских формированиях, имеющих централизованное командование и снабжение, которые имеются далеко не во всех гособразованиях Красной Земли.

Обращаем ваше внимание на то, что в революционных гособразованиях жалование военных и иных государственных служащих меньше, чем в контрреволюционных. Это определяется в первую очередь общей политикой красных правительств, ориентированной на всеобщее равенство, а так же тем, что средний уровень жизни в этих гособразованиях заметно ниже, и роскошь не просто порицается, а даже преследуется законом.

Персонажи-*Военные* любого *статуса* проходят *проверку на повышение* по выполнении каждого задания или иного значимого достижения (по решению ведущего). Подробнее о *проверках на повышение* смотрите в главе 3 «Выживание на Красной Земле».

Помимо иных преимуществ военные в период несения службы не должны тратить деньги на поддержание того или иного *образа жизни*: в расположении части они получают пайковое довольствие, место для ночлега, медицинскую помощь и средства гигиены. Независимо от гособразования военные, имеющие *статус* от Р-1 до Р-3, ведут *образ жизни низкого качества*, от Р-4 до О-2 — *нормального*, от О-3 до О-7 — *хорошего*, от О-8 до О-11 — *отличного* (подробнее про *образ жизни* см. стр. 76 в главе 3 «Выживание на Красной земле»).

Военный (рядовой)

Требования: *Новичок*, *Драка* d6+, *Стрельба* d6+

Персонаж принадлежит к нижним чинам, составляющим основу любой армии. Он получает регулярный паёк, жалование и вещевое довольствие, которое включает в себя форму, винтовку с 20 патронами, котелок, шинель и лошадь, если он служит в кавалерии. Рядовой обязан подчиняться приказам старших по званию.

Военный (младший командир)

Требования: *Закалённый*, *Драка* d6+, *Стрельба* d6+, *Запугивание* d6+, *Военное дело* d6+

Персонаж является представителем младшего командного состава: унтер-офицер, фельдфебель и т.п. В его обязанности входит непосредственное взаимодействие с рядовыми, он несёт ответственность за жизнь

Статус	Контрреволюционные гособразования пехота/кавалерия	Казачьи войска	Флот	Революционные гособразования пехота/кавалерия	Подчиненные	Жалование контррев./рев.
	Рядовые					
Р-1	Рядовой	Казак	Матрос 1-й статьи	Рядовой	—	40/20
Р-2	Ефрейтор	Приказный	Матрос 2-й статьи		—	50/25
	Младшие звания и чины					
Р-3	Младший унтер-офицер	Младший урядник	Квартирмейстер	Командир отделения	1 Отделение	60/30
Р-4	Старший унтер-офицер	Старший урядник	Боцманмат	Помкомвзвода	1 Отделение	100/50
Р-5	Фельдфебель/Вахмистр	Вахмистр	Боцман	Старшина	1 Отделение	125/65
Р-6	Подпрапорщик	Подхорунжий	Кондуктор		1 Взвод	150/80
	Старшие звания и чины					
О-1	Прапорщик				1 Взвод	100/50
О-2	Подпоручик/корнет	Хорунжий		Комвзвода	1 Взвод	150/75
О-3	Поручик	Сотник	Мичман	Помкомроты	1 Взвод	200/100
О-4	Штабс-капитан/ Штабс-ротмистр	Подъесаул	Лейтенант	Комроты/ комэск/ политрук роты	1 Рота/Эскадрон	250/125
О-5	Капитан/Ротмистр	Есаул	Старший лейтенант	Комбат/ Комдивизиона	1 Батальон/ Дивизион	300/150
О-6	Подполковник	Войсковой старшина	Капитан II ранга	Помкомполка	1 Батальон	400/200
О-7	Полковник	Полковник	Капитан I ранга	Комполка	1 Полк	800/400
О-8	Генерал-майор		Контр-адмирал	Помкомдив	1 Полк	1200/600
О-9	Генерал-лейтенант		Вице-адмирал	Комдив	1 Дивизия	3000/1500
О-10	Генерал от инфантерии/ кавалерии		Адмирал	Комкор	1 Корпус	5000/2500
О-11	Генерал-фельмаршал			Командарм	1 Армия	10000/5000

своих подчинённых, их внешний вид и моральный дух. Ему может быть поручено командование подразделениями вплоть до взвода. Он получает регулярный паёк, жалование и вещевое довольствие, которое включает в себя форму, винтовку с 20 патронами, котелок, шинель и лошадь, если он служит в кавалерии, а также револьвер и 20 патронов к нему. Благодаря своему званию они также получают +1 к *Харизме*, когда имеют дело с теми, кто уважает их власть.

Военный (офицер)

Требования: *Новичок (статус от О-1 до О-4) или Закалённый (от О-5 и выше)*, *Смекалка* d6+, *Военное дело* d8+

Офицеры командуют воинскими частями в соответствии со своим званием, как показано в таблице ниже. В отличие от унтеров командиры несут ответственность прежде всего за успех операций и сражений, а не за жизни отдельных людей, хотя и о подчинённых им не следует забывать. Офицеры получают +2 к *Харизме*, когда речь идёт о тех, кто уважает их власть. Офицеры получают форменное обмундирование, саблю, пистолет или револьвер с 20 патронами и лошадь, если служат в кавалерии.

Гешефтмахер

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d6+, *Характер* d6+, *Убеждение* d8+

Персонаж получает преимущество +2 к *проверкам Убеждения* и *Уличного чутья*. Он так же может использовать свой змеиный язык, чтобы начать *поединок воли* против *Смекалки* жертвы.

Золотые руки

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (Новая наука)*, *Смекалка* d10+, *Ремонт* d8+, *Новая наука* d8+, *Реальное образование* d8+

Персонаж получает +2 к *проверкам Ремонта*. А при *подъёме* ему нужно вдвое меньше времени на починку. Если ремонт конкретного механизма можно при *успехе с подъёмом* закончить вдвое быстрее, то изобретатель с Золотыми руками при *успехе с подъёмом* закончит его за четверть положенного времени.

Избранный

Требования: *Новичок*, *Сопротивление сверхъестественному* +, *Характер* d8+, *Сила* d6+, *Выносливость* d8+, Драка d8+

Избранные сражаются во имя своего *движения*. Они получают +2 к урону, когда атакуют сверхъестественных порождений других *движений*, и +2 к *Стойкости* при проверке урона, наносимого этими порождениями при помощи магических заклинаний, оружия, когтей, зубов и т. д.

Исследователь

Требования: *Новичок*, *Стойкость* d6+, *Выживание* d8+

Персонаж получает +2 к *проверкам Выживания*. Кроме того, он получает +2 к *проверкам Стойкости* при противостоянии экстремальной жаре или холоду.

Священнослужитель

Требования: *Новичок*, *Характер* d6+

Персонаж является духовным лицом одной из религий Красной Земли: христианским священником или монахом, мусульманским муллой, буддийским ламой, языческим жрецом или священнослужителем секты. Среди сторонников своей религии, признающих авторитет организованной церкви, представитель духовенство получает +4 к *Харизме*, но среди тех, кто относится к ней враждебно, он получает штраф –2 к *Харизме*. Среди тех, кто относится к его религии безразлично, он получает +2 к *Харизме*, т.к. священнослужителей традиционно считают людьми, достойными уважения.

Сторонники сект, существующих внутри религии, или представители других её конфессий не считаются полноценными сторонниками выбранной религии. Их отношение считается безразличным (христиане-католики к христианам-православным) или даже враждебным (сторонники православных сект к сторонникам официальной православной церкви).

Спецагент

Требования: *Закалённый*, *Специальное (см. ниже)*

Во всех оформленных гособразованиях действуют специальные организации, члены которых обладают особым статусом. Среди них есть как широко и зачастую печально известные структуры типа ВЧК или врангелевской Контрразведки, так и тайные, не афиширующие своего существования, но от этого не менее могущественные. Лишь единицы на Красной Земле слышали о Спецотделе ВЧК, являющимся организацией в организации, или об Ордене Полярной Звезды, объединяющем исследователей и первопроходцев, занимающихся поисками наследия Древних. При этом среди организаций есть и вовсе не связанные с правительствами, являющиеся глубоко законспирированной сетью с отделениями во всех крупных городах Красной Земли и даже за её пределами.

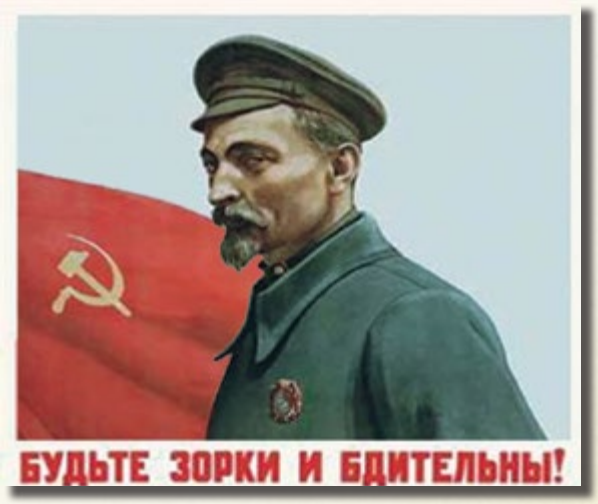
Требования для взятия *черты Спецагент* варьируются от организации к организации. Для большинства разведывательных и контрразведывательных структур (таких, как ВЧК, Контрразведка и пр.) это будет *Расследование* d8+, *Запугивание* d8+ и *Стрельба* d8+. Для других организаций требования могут включать владение определённым *мистическим даром*, наличие *Высшего* или *Военного образования* и иные. Сведения о некоторых из существующих на Красной Земле тайных организаций и требования для их членов ведущий может почерпнуть из главы 4 «Тайны Красной Земли».

Эта *черта* подразумевает, что агент работает на свою организацию «полный рабочий день». Организация может привлекать других персонажей для выполнения отдельных поручений, но только те, кто посвящает каждую минуту своей жизни служению организации, могут взять эту *черту*. От агентов ожидается, что они будут бороться с врагами своего гособразования внутри его и за его пределами, исследовать сверхъестественные феномены Красной Земли и выполнять любые поручения руководства.

При раскрытии своей принадлежности к организации агенты получают +1 к *Харизме* за каждый *ранг* выше *Новичка* среди её сторонников, а так же постоянный штраф -4 к *Харизме* среди её противников.

Положение агента в структуре организации оценивается как статус, примерно соответствующий статусу воинских чинов от О-3 до О-8, где О-3 — это рядовой сотрудник, а О-8 примерно соответствует уровню заместителя главы организации. Персонажи-*Спецагенты* также проходят *проверку на повышение* по выполнении каждого задания или иного значимого достижения (по решению ведущего). Подробнее о *проверках на повышение* смотрите в главе 3 «Выживание на Красной Земле».

Кроме ежемесячного жалования агенты имеют доступ к большим суммам денег, выделяемым организацией для выполнения конкретного задания. Сумма зависит от степени доверия организации к агенту, важности порученной миссии и в большинстве случаев определяется его рангом так, как это указано в таблице ниже. Эти суммы являются примерными, если агенту потребуется большая сумма, то ему либо её выделят, либо ответственность за неё возьмёт на себя его начальник с более высоким статусом. На данную сумму агент может выбрать необходимое снаряжение (если таковое имеется в наличии на складе организации или доступно для покупки



на рынке, что решает ведущий), транспортные средства, нанять помощников и даже получить часть её наличными на накладные расходы. Всё полученное таким образом оборудование должно быть по возможности возвращено организации после выполнения задания, а обо всех расходах обычно требуется детальный отчёт. И даже успех миссии не всегда избавит агента от придирчивого разбирательства причин и обстоятельств утраты ценного имущества или от подозрений в нецелевом использовании выделенных средств.

Статус агента	Жалование контррев./рев.	Доступные средства
О-3	200/100	1 000
О-4	250/125	2 000
О-5	300/150	5 000
О-6	400/200	10 000
О-7	800/400	20 000
О-8	1200/600	50 000

Чародей

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (Оккультизм)*, *Смекалка* d8+, *Классическое образование* d8+, *Оккультизм* d6+

Каждый *подъём*, который чародей получает при проверке сверхъестественного навыка, уменьшает стоимость заклинания на 1 *пункт силы*. Но если у Чародея не осталось необходимого для сотворения заклинания количества *пунктов силы*, он не может осуществить проверку.

Сверхъестественные черты

Гоэтия

Требования: *Закалённый*, *Белое движение*, *Мистический дар (Оккультизм)*, *Оккультизм* d10+

Персонаж может вселять подвластных ему духов в предметы, давая их носителю преимущества при *проверках навыков*.

Взяв эту *черту*, персонаж выбирает любой имеющийся у него предмет и вселяет в него подвластного ему духа (зачаровывает его). Этот предмет повышает значение одного выбранного навыка на 1 *ступень* при использовании данного предмета любым персонажем до тех пор, пока предмет находится в его владении. Число раз использования неограничено. Подразумевается, что *навык* будет в какой-то мере связан с назначением предмета. Если персонаж, использующий предмет, уже имеет *ступень навыка* d12, то он получает преимущество +1.

Например, зачарованное оружие повышает н*авык Драки*, а зачарованная отмычка — *навык Взлома* при вскрытии замков. Зачарованные предметы не могут давать преимуществ при применении *навыков*, используемых для активации сверхъестественных сил (*Новая наука*, *Оккультизм*, *Колдовство*, отдельные *навыки* для *сил Фарта*). Предмет может повысить значение *навыка* даже у того персонажа, у которого этого *навыка* в принципе нет до d4.

В дальнейшем персонаж может зачаровывать новые предметы. Чтобы сделать это, персонаж должен навсегда уменьшить свой запас *пунктов силы* на 5 *пунктов*. Это правило касается только новых предметов, первый предмет персонаж зачаровывает бесплатно. Зачарование предмета занимает один полный день, в течение которого персонаж должен полностью посвятить себя молитвам и ритуалам.

Если зачарованный предмет будет физически уничтожен, персонажу, создавшему его, вернутся затраченные на него *пункты силы*.

Гоэтию нельзя применять в отношении творений *Новой науки* и *Колдовских* зелий. Преимущества от разных зачарованных предметов на один и тот же навык не складываются.

Адепт гоэтии

Требования: *Герой*, *Белое движение*, *Гоэтия*

Зачарованные персонажем предметы повышают *навык* не на 1, а на 2 ступени. Созданные ранее предметы не меняют своих свойств за исключением первого предмета, который он зачаровал при взятии черты Гоэтия.

Травничество

Требования: *Закалённый*, *Зелёное движение*, *Мистический дар (Колдовство)*, *Колдовство* d10+

Персонаж может создавать зелья, наделяющие того, кто их выпьет, эффектом *силы*, которую может применять создатель зелья. Зелья могут содержать только те *силы*, которые действуют на самого персонажа, т. е. имеют *дистанцию на себя* или *касание*. Если *дистанция касание*, то эффект всё равно действует только на того, кто выпьет зелье. Любой персонаж может выпить его за *стандартное действие* и получить эффект *силы*, который в него вложил создатель. Например, зелье *Заячьей прыти* может содержать *силу Усиление* и повышать *Ловкость* персонажа. Также зелья можно влить в горло обездвиженного персонажа.

Взяв эту *черту*, персонаж получает дополнительные *пункты силы*, которые он может тратить только на изготовление зелий. Их количество равно половине его *пунктов силы*.

Чтобы создать зелье, персонажу нужен котёл, источник огня и время. Создание зелья занимает время в часах, равное количеству *пунктов силы*, нужных для применения *силы*, которая вкладывается в зелье. По истечении требуемого времени колдун тратит необходимое количество *пунктов силы* и все ингредиенты и осуществляет проверку *навыка Колдовство* (эта проверка считается применением *силы* и может привести к указанным в описании *черты Мистический дар (Колдовство)* отрицательным эффектам в случае *провала*). Если проверка успешна, то зелье готово. *Подъёмы* на этой проверке не увеличивают эффект *силы*.

Пункты силы на изготовление зелий расходуются сначала из дополнительного запаса, который колдун получает после взятия *черты Травник*. Если они закончатся, колдун может тратить свои обычные *пункты силы*.

Затраченные на изготовление зелья *пункты силы* не восстанавливаются до тех пор, пока зелье не использовано, то есть колдун как бы «консервирует» свои заклинания на потом.

Знаток трав

Требования: *Герой*, *Зелёное движение*, *Травничество*

Дополнительный запас *пунктов силы* для изготовления зелий равен полному запасу *пунктов силы* колдуна, а не половине.

Иссушение духа

Требования: *Закалённый*, *Мистический дар (исключая Новую науку)* , *Классическое образование* d10+

Маги, колдуны и им подобные в погоне за *пунктами силы* могут выкачивать энергию из собственной души. Для начала персонаж решает, сколько *пунктов* хочет из себя выжать (*свободное действие*). Если при проверке *Характера* выпадает 1, персонаж получает *ранение* и теряет сознание на 1d6 часов. При *провале* персонаж получает *ранение*. При *успехе и подъёме* персонаж получает заявленное количество *пунктов силы* и может сразу колдовать (*пункты силы* нельзя сохранить на потом).

Подчинение Пламени

Требования: *Закалённый*, *Мистический дар (Фарт)*, любые две *силы фарта* по d8+

Персонаж глубоко постиг горящий внутри него Пламень и может с большей лёгкостью пробуждать его способности, когда ему это нужно.

Персонаж может активировать *силы фарта* с *аспектом на себя* как *свободное действие*. Он не может *активировать* более одной *силы* за раунд. Напоминаем, что *силы*, имеющие *аспект касание* могут применяться обладателем *фарта* только на себя, поэтому их тоже можно *активировать* за *свободное действие* с помощью этой *черты*.

Социальные черты

Роковая Женщина/Фат

Требования: *Новичок*, *Привлекательность*, *Убеждение* d6+

Персонаж может использовать *Убеждение* для начала *поединка воли* в отношении представителей противоположного пола, используя свою внешность и обаяние против *Смекалки* жертвы. Он так же добавляет к этой проверке преимущества от *Харизмы*.

Мистический дар

Любые сверхъестественные силы происходят из Иного Мира. Изначальная суть магии едина, но люди воспринимают её в зависимости от своего мировоззрения. То, что будут представлять собой сверхъестественные способности человека, определяется его принадлежностью к тому или иному Движению. Наиболее полное исследование на эту тему под названием «О современных мистических учениях. Опыт классификации» вышло в Новороссийске в январе 1922-го года за авторством целого ряда известных в оккультных кругах авторов, после Революции сконцентрировавшихся на Юге России. Оно довольно беспристрастно и точно классифицирует дисциплины практической магии.

В основе разделения лежит извечное противостояние двух полярных начал: Духа и Материи. Адепты Духовной магии обращаются к свету разума, «солярному» принципу, а маги Материи погружаются во тьму бессознательного, «хтонического» начала. Вторая ось разделения — способ получения мистических знаний. Их можно получить после долгого и кропотливого обучения или же в результате внезапного озарения, по призванию. Именно эти отличия и определяют суть той Силы, которой владеют практикующие то или иное учение.

У «новороссийского подхода» мгновенно нашлись критики, указывавшие на неточность формулировки признаков, но его популярности это навредить не могло, ведь он давал чёткое и понятное различие природам тех

сил, с которыми столкнулись жители Красной Земли. Названия, присвоенные группам учений по этой классификации, были сугубо условными и субъективными, но уже скоро стали широко использоваться.

Ниже приводится описание *Мистических даров*, доступных персонажам на Красной Земле.

Обращаем внимание ваше на то, что магические способности на Красной Земле происходят из Иного Мира и подчиняются его законам. Поэтому, чтобы перебросить неудачный бросок на использование *сил*, игрок может тратить только *цветные фишки*.

Мистический дар (Новая наука)

Смотрите! — Я стою среди них: станков, молотков,
вагранок и горн и среди сотни товарищей.
Вверху железный кованный простор.
По сторонам идут балки и угольники.
Они поднимаются на десять сажен.
Загибаются справа и слева.
Соединяются стропилами в куполах и, как плечи великана,
держат всю железную постройку.
Они стремительны, они размашисты, они сильны.
Они требуют ещё большей силы.
Гляжу на них и выпрямляюсь.
В жилы льётся новая железная кровь.
Я вырос ещё.
У меня самого вырастают стальные плечи
и безмерно сильные руки.
Я слился с железом постройки.
Поднялся.
Выпираю плечами стропила, верхние балки, крышу.
Ноги мои ещё на земле, но голова выше здания.
Я ещё задыхаюсь от этих нечеловеческих усилий, а уже кричу:
— Слова прошу, товарищи, слова!
Железное эхо покрыло мои слова, вся постройка дрожит
нетерпением. А я поднялся ещё выше, я уже наравне с трубами.
И не рассказ, не речь, а только одно, моё железное, я прокричу:
«ПОБЕДИМ МЫ!»
Алексей Гастев «Мы растём из железа».

Требования: *Красное движение, Реальное образование* d6
Навык: *Новая наука (Смекалка)*
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 1

Персонаж проник в сокровенную суть обычных наук, переосмыслил их и теперь может создавать предметы, обладающие сверхъестественной силой.

Уже в 1919-ом одни за другим стали делаться подтверждённые экспериментом открытия в таких областях, которые ранее были уделом мечтателей и шарлатанов, например, гипноз, передача мыслей на расстоянии, даже оживление мёртвых. Техника, построенная на принципах Новой науки, делала то, что казалось фантастикой всего 5-10 лет назад. На первый взгляд, устройства Новой науки ничем не отличаются от современных им механизмов. Однако при их использовании разница становится очевидной. Раны затягиваются буквально на глазах, невидимые волны вдребезги разносят крепчайшие стены, таинственное излучение мгновенно обращает разъярённых врагов в покорных слуг.

Официальное объяснение этому простое: до Революции буржуазия скрывала новейшие разработки, чтобы не дать рабочим выбраться из угнетения, но Советская власть вернула трудящимся то, что принадлежит им по праву. Опираясь на гений трудового народа, Новая наука покорит все рубежи, поможет победить пороки общества и скоро приведёт пролетариат в светлое будущее.

Новая наука на Красной Земле использует правила *Безумной науки* из «Дневника авантюриста» (стр. 109) за исключением правил *неполадок*.

Доступные силы: любые.

† **Аспекты Новой науки**: За короткий срок внутри Новой науки были сформированы целые новаторские научные школы. На 1922-ой год в её рамках существуют три основные научные дисциплины: Гиломорфетика, Флуктуатика и Некробиотика. Всё многообразие безумных устройств, созданных многочисленными гениями повсюду на Красной Земле, фактически укладывается в рамки этих трёх дисциплин. Поэтому каждому из аспектов Новой Науки соответствует перечень относящихся к нему *сил*, а так же уникальный тип неполадок, возникающих при работе устройсв. Подробнее каждая из этих дисциплин описана ниже.

† **Неполадка**: Главным недостатком устройств Новой науки являются периодически случающиеся сбои. Их природа неясна, а опасность огромна. Лучшие умы бьются над расшифровкой их причины, но пока не смогли найти решение. Фаталисты склоняются к выводу, что эти сбои — плата за огромные новые возможности. Если на игральной кости при *проверке навыка*, необходимого для активации устройства, выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), *сила* не срабатывает, а агрегат ломается и перестаёт работать, починка требует 2d6 часов работы и *проверки Ремонта*. Кроме того, аппарат порождает нежелательный эффект, зависящий от *аспекта*

силы, см. описание аспектов Новой науки ниже. При *критическом провале* эффект будет сильнее, а починка потребует 2d10 часов работы и *проверки Ремонта* со штрафом -4.

Гиломорфетика

Это наука об управлении материей, возникшая на стыке традиционных физики и химии. Фактически подавляющая часть технических устройств и приспособлений, которые обычно приходят на ум при словах «Новая наука», являются в той или иной мере результатами прикладного применения исследований в этой области. Поэтому к гиломорфным предметам в полной мере применимы следующие *аспекты*, приведённые в «Дневнике авантюриста»: *Звук, Кислота, Огонь/Жар, Свет, Холод/Лёд и Электричество*.

Благодаря гиломорфетике были созданы сверхпрочные и при этом лёгкие материалы — гиломорфы. В Советской России и в Уральской народной республике создание новых механизмов, которые было невозможно построить из обычных материалов, уже практически поставлено на промышленную основу. Поэтому в самом ближайшем будущем на вооружение РККА могут оказаться пуленепробиваемые дирижабли, многобашенные танки и гигантские ходячие боевые треножники, будто бы сошедшие со страниц романа Уэллса.

Так же гиломорфетике приписываются такие официально не подтверждённые пока достижения, как выведение новых сортов растений с невиданными ранее свойствами, создание искусственной «красной» нефти и даже трансмутация металлов.

Силы Гиломорфетики: *Доспех, Подземный ход, Сокрушение, Стена, Управление элементами (вода, земля).*

Неполадки гиломорфных устройств: Если при *проверке навыка*, необходимого для активации устройства, на игральной кости выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), материал, который должен быть укреплён, становится хрупким, и наоборот. Предполагаемый бонус к броне или урону превращается в штраф, или заклинание просто не работает. При *критическом провале* предмет, на который воздействовала *сила*, рассыпается в порошок, или заклинание просто не работает.

Флуктуатика

Это наука о физических и психических волнах, благодаря которой с помощью изучения свойств эфира (Красные учёные без труда опровергли теорию относительности Эйнштейна как «очевидно буржуазную и сбивающую пролетария с пути Сознательности на узкую тропинку релятивизма») удалось сконструировать эффективные излучатели-флуктуаторы. Создаваемые им колебания эфира не только могут причинить серьёзные физические повреждения живой и неживой материи, что открывает перед флуктуаторами широчайшие перспективы применения их в мирном строительстве (например, в горном деле), но и воздействовать на человеческое сознание, управлять им (психофлуктуатика).

• **Ужас**: влияние невидимых волн эфира на сознание столь существенно, что все живые существа, оказавшиеся объектами воздействия вредоносных сил флуктуатора, должны осуществить *проверку страха*.

• **Завеса**: излучение возбуждает колебания воздуха вокруг цели и воздействует на органы чувств. Если *сила* используется во вред, то на любые проверки *параметров* жертвы, связанные со зрением, налагается штраф -1 до следующего действия владельца флуктуатора или до окончания действия *силы*, если он её поддерживает. Благотворное воздействие *силы* делает восприятие персонажа расплывчатым, налагая на дистанционные атаки против него штраф -1.

• Скрытность: если при использовании благотворных сил добавить дополнительный пункт силы, то марево окутает персонажа, увеличивая его навык Маскировки на одну ступень, или даже на две при подъёме.

Силы Флуктуатики: *Взрыв, Волна, Замедление, Неосязаемость, Оглушение, Ослепление, Полёт, Поток, Путы, Разрушительное поле, Свет / Тьма, Смерч, Смятение, Стрела, Телекинез, Телепортация, Управление элементами (воздух, огонь), Щит*

Силы Психофлуктуатики: *Друг зверей, Изгнание, Иссушение, Кукла, Маска, Невидимость, Призыв союзника, Прорицание, Рассеивание, Сон, Увидеть / Скрыть сверхъестественное, Ужас, Чтение мыслей.*

Неполадки флуктуаторов: если на игральной кости при *проверке навыка*, необходимого для активации устройства, выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), аппарат создаёт вокруг себя поле ультразвука, наносящее 2d6 повреждений, игнорирующих броню, в пределах *среднего шаблона*. При *критическом провале* аппарат создаёт вокруг себя поле ультразвука, наносящее 3d6 повреждений, игнорирующих броню, в пределах *большого шаблона*. Персонажи, получившие ранение, получают *изъян Контуженный (малый)*. Персонажи, оказавшиеся *при смерти — изъян Контуженный (крупный)*.

Неполадки психофлуктуаторов: Если на игральной кости при *проверке навыка*, необходимого для активации устройства, выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), аппарат создаёт вокруг себя поле инфразвука, внушающего ужас. Персонажи в пределах *среднего шаблона* должны сделать *проверку страха*. При *критическом провале* аппарат создаёт вокруг себя поле инфразвука, внушающего ужас. Персонажи в пределах *большого шаблона* должны сделать *проверку страха* с пенальти -4.

Некробиотика

Биология открыла законы живой материи, а некробиотика добавила к её багажу знания о материи мёртвой и объединила эти знания в Новую науку. С её помощью учёные достигли непревзойдённой власти над живыми организмами: уже в 1920 году были осуществлены первые опыты по созданию гибрида человека и животного (зооантроп, или зверочел), который успешно ходил, функционировал, но был стерилен. Одновременно некробиотика продвигала уже имеющиеся знания, в частности, в меди-

цине. Она оказала неоценимую помощь и на фронтах Гражданской войны, позволив пришивать давно оторванные конечности, которые благодаря новым препаратам не отторгались организмом. Использование некробиотических привоев (функциональных предметов из металла, резины, стекла или иных материалов, вживляемых в тело человека и становящихся полноценной частью его организма) позволило человеку стать более сильным за счёт замены мышц на стальные жгуты, зорким за счёт установки особых линз вместо глаз и т.д.

• **Биоэнергетика**: Некробиотические воздействия применимы только к биологическим объектам, их влияние особенно сильно на железы внутренней секреции организма. При этом *силы*, связанные с лечением, стоят на 1 *пункт силы* меньше за каждый *подъём* (до минимума 1).

• **Всплеск**: Благотворные *силы* улучшают самочувствие персонажа, но при этом требуют на один *пункт силы* больше. При *успехе* персонаж получает +2 к *Стойкости*, а при *подъёме* его *Выносливость* повышается на одну *ступень* до конца действия *силы*.

• **Спад**: вредоносные *силы* при *подъёме* вызывают общее снижение тонуса организма. Жертва должна осуществить проверку *Выносливости* со штрафом -2, при провале её *Шаг* снижается на 3 до начала её следующего действия.

Силы Некробиотики: *Великое исцеление, Дар воина, Защита от окружающей среды, Зоркость, Исцеление, Ночное зрение, Паучьи лапы, Поддержка, Полиглот, Превращение, Проворство, Создать нежить, Увеличение / уменьшение, Усилить / Ослабить параметр, Ускорение.*

Неполадки некробиотических устройств: Если на игральной кости при *проверке навыка*, необходимого для активации устройства, выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), с целью случается сердечный приступ, наносящий 2d6 повреждений, игнорирующих броню. При критическом провале цель получает *изъян Гематомания* (см. 115), причём может пить только кровь. Если персонаж не потребляет достаточно крови, он теряет по 1 *ступени Выносливости* в день.

Мистический дар (оккультизм)

— Есть, владыка, нить золотая,
Что связует тебя и нас.
Много лет я правил во мраке,
Постигая смысл бытия,
Видишь, знаю святые знаки,
Что хранит твоя чешуя.
— Отблеск их от солнца до меди
Изучил я ночью и днем,
Я следил, как во сне ты бредил,
Переменным горя огнем.
— И я знаю, что заповедней
Этих сфер и крестов, и чаш,
Пробудившись в свой день последний,
Нам ты знанье свое отдашь.
Зарожденье, преображенье
И ужасный конец миров
Ты за ревностное служенье
От своих не скроешь жрецов

Николай Гумилёв.

Требования: *Белое движение, Классическое образование* d6
Навык: *Оккультизм (Смекалка)*
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: Половина значения *характеристики Смекалка*

Персонаж — наследник древней оккультной традиции и обладает силой высших планов бытия, дающих ему безграничную власть над материальным миром. Используя могущественные ритуалы, он заставляет служить себе духов стихий, ангелов и демонов. Современные оккультисты являются наследниками многовековой традиции «научного» постижения Иного Мира, начатой ещё вавилонскими магами и египетскими жрецами и продолженной средневековыми герметистами и мистиками Нового времени.

Каждая *сила* Оккультизма соответствует одному из духов, на которых маг влияет с помощью своих ритуалов. Для создания более интересного и полного персонажа можно определить, какие именно духи являются на зов мага. Заданным ритуалам необходимо следовать очень строго, точное повторение заклинаний и детальное воспроизведение мистических формул потребует максимальной концентрации внимания мага. Последствия

ошибки могут быть весьма печальными, и именно поэтому в оккультизме мало места для самодеятельности.

Чтобы стать адептом, неофиту придётся постоянно заниматься самосовершенствованием, по крупицам собирая знания, утраченные за тысячелетия или зашифрованные и сокрытые от профанов магами древности. Кроме острого ума потребуется усидчивость и недюжинное упорство, готовность проводить долгие часы за рассыпающимися от одного прикосновения свитками и покрытыми пылью веков фолиантами, продираться через лабиринты забытых языков и нагромождения странных символов в поисках тайных имён духов, деталей ритуалов их призыва и подчинения. Пути в мир духов сокрыты не только в тиши библиотек и частных коллекций — в древних замшелых камнях, в цепях курганов, в исписанных петроглифами священных скалах знающий может прочесть слова того же тайного языка, что и в папирусах жрецов Мемфиса, табличках магов Халдеи и инкунабулах франкмасонов. Однако, невзирая на накопленное традицией за тысячелетия, пути в мир духов всё ещё малоизученны, многое приходится создавать заново, на свой страх и риск вступая на опасную тропу в неведомое.

Количество доступных сил при взятии *черты Оккультизм* равно половине значения *Смекалки* персонажа на момент взятия *черты*: d4 — 2 *силы*, d6 — 3 *силы*, d8 — 4 *силы*, d10 — 5 *сил*, d12 — 6 *сил*, далее 1 *сила* за каждые +1 к *характеристике*. Если в процессе развития персонажа его *Смекалка* повысится, то количество доступных ему *сил* так же возрастёт. Чтобы получить новую *силу*, персонаж должен брать *черту Новая сила*.

С давних пор оккультисты владеют искусством зачарования — гоэтии, т.е. вселения духов в предметы. Маг, обладающий достаточными знаниями, может заставить духа войти в специально подготовленную вещь и наделить её новыми свойствами. Так зачарованное оружие разит точнее или наносит более опасные раны.

† **Аспекты Оккультизма**: Получая новую *силу*, оккультист должен сразу решить, каким *аспектом* она будет обладать, в дальнейшем он не может быть изменён. Эффект *аспекта* применяется при каждом использовании *силы*. Оккультист может выучить несколько вариантов одной и той же *силы* с разными *аспектами*, беря для этого черту *Новая Сила*.

† **Ошибка в заклинании**: Любая неточность в произнесении магической формулы заклинания приводит к тому, что дух, отвечающий за исполнение его силы, выходит из-под власти оккультиста. В лучшем случае, ему потребуется время на то, чтобы вернуть контроль над ним, в худшем — придётся столкнуться с разъярённым обитателем Иного Мира в открытом бою.

Если на игральной кости при проверке Оккультизма выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), *сила* не срабатывает, и оккультист теряет возможность использовать ту конкретную *силу*, на проверке которой у него был *провал*, на 1 день. При *критическом провале* из Иного Мира появляется дух, аналогичный тому, которые вызываются *силой Призыв Союзника*, его *сила* соответствует *рангу* оккультиста. Дух появляется на расстоянии 6 клеток от персонажа и атакует его в течение трёх раундов. В течение этого времени персонаж не может использовать ту *силу*, на проверке которой у него был *провал*. Дух исчезает по истечении этого срока, или если он был уничтожен, и персонаж снова может использовать эту *силу*.

Доступные силы: любые.

Мистический дар (колдовство)

Я люблю кладбищенской сторожки
Нежилой, пугающий уют,
Дальний звон и с крестиками ложки,
В чьей резьбе заклятия живут.
Николай Клюев

Требования: *Зелёное движение*
Навык: *Колдовство (Характер)*
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: любое, но не выше значения *Характера* персонажа

Персонаж ответил на зов Матери-Сырой Земли и обрёл даруемое ей могущество. Он владеет передающимися в народе из поколение в поколение заговорами, которые дают ему власть над людьми и духами. Его заклинания не выглядят зрелищно и ярко и не могут наносить прямого урона, но их арсенал гораздо шире, чем у обладателей *Мистического дара* других *движений*.

Овладеть колдовскими умениями может любой, кого Мать-Земля изберёт сама. Невозможно заполучить этот дар обманом или даже постигнуть долгим обучением: только избранные наследуют дары Великой Матери. Почувствовав зов, человек должен найти более опытного колдуна, который и обучит его всей премудрости. Народная волшба — это не просто набор заклинаний и способов навязать миру свою волю, это целая философия, часть традиционного уклада, которым издавна жил народ. В основе его лежит вера в то, что весь мир одушевлён, в каждой его части присутствует Дух Божий. В апокрифах и народных легендах о сотворении мира говорится о том, что он происходит из частей тела верховного первосущества. Человек также не создан из ничего, напротив, Бог воплотился в нём, соответственно, они суть одно и то же. На этом построен принцип колдовства: маг обучается управлять миром, как своими руками и ногами. Ветры становятся его дыханием, его гнев воплощается в грозу, а от его смеха трясутся горы. Он способен ощущать Землю, как часть себя.

Колдовство Земли очень индивидуально и живо. Каждый подбирает свои собственные заклинания и заговоры, но всё же есть некие общепринятые традиционные мотивы. Главным является произнесение голосом своей воли, при этом заговор колдуна — это одновременно и молитва. В нём нет разницы при обращении к тем сущностям, которых официальная церковь считает богом или дьяволом: все они части единой Матери-Земли. Часто также используется симпатическая волшба, действующая по принципу подобия. Например, насылая дождь, колдун проливает воду. Эти ритуальные действия позволяют точнее обозначить волю колдуна миру и усилить действие заклинания. Особенно ценятся зелья и взвары, изготавливаемые колдунами. Собрав нужные травы в правильное время и произнеся необходимые заклинания, колдун-травник может сварить напиток, на время насыщающий того, кто его выпьет, теми силами, которыми он обладает сам.

Больше всего возможностей колдуны имеют в отношении себе подобных, т.е. людей. Разного рода порчи, сглазы и проклятия составляют основной арсенал их магии, благословления тоже присутствуют, но их вес очень невелик. Многие удивляются, почему добрая Мать-Сыра Земля даёт своим детям силу творить столько зла. Мудрые отвечают, что, во-первых, испорчен мир, и использование злой силы только приближает его долгожданную гибель и освобождение от мук, а, во-вторых, человек зол по своей природе, и поэтому что бы он ни получил, он всё обратит во зло даже помимо своей воли.

Дар у каждого колдуна отличается, среди них есть более и менее способные. Одни используют всю мощь своего дара сразу, а другие развивают в течение долгого времени, достигая в итоге гораздо больших высот. Максимальное число *сил*, которое может изучить колдун, равно значению его *Характера*: d4 — 4 *силы*, d6 — 6 *сил*, d8 — 8 *сил*, d10 — 10 *сил*, d12 — 12 *сил*, далее 1 *сила* за каждые +1 к *характеристике*. В любой момент игры он может получить *силы*, равные этому значению, но при этом выбирать он может только из тех *сил*, требования к которым не превышают его *ранг*. Он может оставлять «неиспользованное место» для *сил* «на потом», ожидая, когда его *ранг* поднимется настолько, чтобы получить более мощную *силу*. Однако никто не мешает ему и в самом начале взять максимальное значение *сил*, подходящих для *ранга Новичок* и больше ничего не учить. Если в процессе развития персонажа его *Характер* повысится, его потенциальные запас *сил* увеличится.

Колдуны не могут брать *черту Новая сила*. В виде исключения ведущий может разрешить игроку, чтобы его персонаж «забыл» какую-то из имеющихся *сил*, чтобы изучить более мощную. Мы рекомендуем делать это не чаще одного раза на каждом *ранге* персонажа.

† **Аспекты колдовства**: Если при применении *силы* колдун получит *подъём*, он может применить к ней любой подходящий по смыслу *аспект* из следующих: *Звук*, *Некромантия*, *Жар*, *Свет*, *Темнота*, *Холод*. К каждой *силе* применим только один *аспект* независимо от количества *подъёмов*.

† **Отдача**: Колдовство влияет на мир как на единое целое, поэтому на успешность заклинания влияют тысячи факторов, которые просто не в силах проанализировать человеческий мозг. Случайная смерть невзрачной птички неподалёку от места произнесения волшбы, может разрушить весь процесс. Колдун даже не будет знать, что пошло не так, когда его накроет волна оглушающей боли. Если на игральной кости при *проверке Колдовства* выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), *сила* не срабатывает, и колдун получает один *уровень усталости*: его мысли приходят в полный беспорядок, а в голове звучат голоса тысяч духов. Чтобы снова собраться с мыслями и вернуть присутствие духа, необходим отдых в течение 1 часа и успешная *проверка Характера*, это избавит от 1 *уровня усталости*. При *критическом провале* колдун получает три *уровня усталости* и оказывается *при смерти*: теряет сознание, погружаясь в наполненные кошмарами сновидения на 1d6 часов. По прошествии этого времени ему требуется дополнительный отдых и *проверки Характера*, чтобы избавиться от *уровней усталости*.

Доступные силы: любые за исключением *Взрыва*, *Потока*, *Разрушительного поля*, *Стрелы*, любых других *сил*, наносящих урон противнику напрямую.

Мистический дар (фарт)

Огонь — это главный элемент нашей жизни,
ибо жизнь это горение, и отсутствие его покрывает нас
холодным саваном смерти, но огонь,
перешедший границы своего напряжения-силы,
продиктованный ему законами природы,
сжигает нас и обращает в пепел Содома и Гоморры.
Борис Хольмстон-Смысловский

Требования: Чёрное Движение, *Характер* d6+
Навык: *Специальный (Нет)*

Начальные пункты силы: нет (не требуются)
Начальные силы: 1
Отдача: Специальный (см. ниже)

Внутри персонажа горит Пламень — сверхъестественная сущность, позволяющая ему достигать поистине невозможного. На фоне прочих людей он выглядит героем, сверхчеловеком, обладающим воистину сверхъестественным везением. В Чёрном движении, состоящем во многом из криминальных элементов, это везение называют словом фарт. Фарт — это не просто удача, которая может быть, например, у дельца. Это свойство прожжённого молодца, которому сам чёрт не брат, проявление его лихости, удали и неистовства.

Для носителей Пламени обладание подобной нечеловеческой удачей — это признак принадлежности к касте избранных, в соответствии с популярными в Чёрном движении гностическими идеями именуемых пневматиками, людьми духа, или же пламенниками, что более соответствует ситуации. Обретённые способности следует использовать для разрушения вселенской тюрьмы, чтобы расшатав её решётки, выбраться на волю к обители Небесного Отца.

Чтобы активировать магию Пламени, т.е. Фарт, не требуется долгой подготовки, сама суть её требует спонтанности. Маг должен просто очень сильно желать добиться чего-то, сосредоточиться на этом, и его огненный дух придёт ему на помощь и окажет поддержку. Чаще всего Фарт используется в бою или в любых других ситуациях, связанных с риском; в мирной жизни он не столько полезен. С помощью Фарта можно улучшить способности только самого мага, другим они несут только вред.

Чтобы полнее овладеть Фартом, маг Чёрного движения должен заглянуть внутрь себя и напрямую обратиться к своему Пламени. Обычно такой «поиск себя» для большинства пламенников заключается в размышлениях о природе власти, об анархии, о необходимости мятежа. Также эффективной считается визуализация образа Пламени в любом его проявлении: от разрушительного лесного пожара, если адепт стремится к приобретению боевых навыков, до тлеющей, но не тухнущей искры, если он хочет получить силу, позволяющую вселять надежду в сердца угнетённых. Помимо политических дум и медитаций на правильный лад позволяет настроиться и изучение гностических текстов, как древних, так и современных.

Каждая *сила* Фарта является одновременно *навыком*, который не связан ни с одной *характеристикой* (при *повышении* считается, что значение данного *навыка* ниже значения связанной с ним *характеристики*, если бы таковая наличествовала). У персонажа с *силами Броня* и *Стрела*, например, будут соответствующие *навыки Броня* и *Стрела*, которые он задействует для применения *сил*.

Чтобы увеличить свои силы, персонажу придётся вложиться больше, чем обладателям других вариантов *Мистического дара*, но зато для применения Фарта не требуется *пунктов силы*. Вместо этого персонаж, обладающий этим *Мистическим даром*, просто выбирает *силу*, которую хочет применить, после чего осуществляет проверку соответствующего ей *навыка* со штрафом, равным половине стоимости используемой *силы* в *пунктах силы* (округляется вниз). Подробнее об этом смотри на стр. 96 «Дневник авантюриста».

Обладатели Фарта не могут брать *черты Восстановление силы*, *Иссушение духа*, *Пункты силы* и *Прилив силы*. Взяв *черту Новая сила*, они сразу получают соответствующий взятой *силе мистический навык*, равный d4.

Силы Фарта могут проявляться двумя путями: незримо или открыто.

Для использования *сил* Фарта незримо персонаж должен совершить обычное действие, результат которого теоретически мог бы привести к тем последствиям, которое вызвало применение *силы*. Результат в этом случае выглядит следствием естественных причин, поэтому никаких эффектов, явным образом нарушающих законы природы, *сила* вызвать не может. Например, для применения *силы Исцеления* он должен действительно перевязать свою рану или выпить лекарство, а для *силы Невидимости* — попытаться спрятаться. Если персонаж не может провести такое действие (игроку придётся напрячь фантазию, чтобы придумать подходящий *аспект силы*!), он не может и применить *силу*. Другой вариант — «списать» эффект на естественные причины, например, эффект *силы Смерч* может показаться наблюдателям результатом неожиданного порыва ветра. Самонадеянная попытка заигрывать с силами хаоса и удачи может очень дорого стоить неуме-

лому наглецу. Если на игральной кости при проверке *навыка Фарта* выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), *сила* не срабатывает, и фартовый теряет возможность использовать *дикий кубик* до конца сцены или боя (статисты получают -2 ко всем проверкам). При *критическом провале* в дополнение к этому персонажа постигнет неудача. См. правила потери талисмана в описании *уловок* на стр. 62.

Другой способ применения магии Фарта — это проявление Пламени напрямую, открыто. Маг даёт выход горящему внутри него огню, выбрасывая из рук сокрушительные потоки пламени или создавая вокруг себя пылающую ауру. В эти моменты он становится похож на демона, какими их рисуют в священных книгах. Для *сил*, активируемых таким образом, используется *аспект Огонь*, и персонаж может получить *отдачу*. Недостаточная концентрация на внутреннем Пламени приводит к неконтролируемому выплеску его энергии. Если на игральной кости при проверке *навыка Фарта* выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), попытка применения *силы* проваливается, все персонажи в пределах *среднего шаблона* с центром на фартовом, включая его самого, получают 2d6 урона огнём. При критическом провале урон будет 3d6, и область воздействия увеличивается до *большого шаблона*.

Доступные Силы:

Незримое проявление Пламени: *Великое исцеление*, Доспех*, Дар воина*, Друг зверей*, Защита от окружающей среды*, Зоркость*, Иссушение, Исцеление*, Кукла, Маска*, Невидимость*, Неосязаемость*, Ночное зрение*, Оглушение, Поддержка*, Полиглот*, Проворство*, Призыв союзника, Прорицание*, Рассеивание, Свет/Тьма, Смерч, Смятение, Сокрушение, Сон, Телекинез, Увидеть/Скрыть сверхъестественное, Ужас, Усилить параметр*, Ускорение*, Управление элементами (только огонь), Чтение мыслей, Щит**

Открытое проявление Пламени: *Взрыв, Волна, Изгнание, Ослепление, Полёт, Поток, Разрушительное поле, Стена, Стрела, Телепортация, Увеличение**

*Все силы, дающие положительный эффект, можно применять только на себя.

Изменённые силы

Сила Зомби недоступна магам на Красной Земле. Вместо неё используется *сила Создать нежить*. *Силы Превращение* и *Призыв Союзника* на Красной Земле работает иначе.

Создать Нежить

Ранг: *Ветеран*
Пункты силы: 3 / тело
Дистанция: *Смекалка* x 2
Длительность: *специальное*
Аспект: зависит от *движения*

Эта *сила* позволяет персонажу на время призвать себе на службу низшую нежить своего *движения*. *Сила* должна применяться к телу погибшего сторонника того же *движения*, что и у персонажа, или на человека без *движения* (в этом случае со штрафом -2). Если *сила* применяется к телу сторонника другого *движения*, она не срабатывает. Созданная нежить подвластна персонажу на время действия заклинания, после окончания действия заклинания она погибает, но в некоторых случаях может быть оживлена снова. При *успехе* нежить служит в течение часа, при *подъёме* — 1d6 часов. В некоторых случаях повторное применение *силы* на уже оживлённую нежить может дополнительно усилить её.

• **Красное движение**: *сила* создаёт из мёртвого тела Некробионта — спец-единицу рабочего (см. главу 6 «Обитатели Красной Земли»). *Аспект* — электрический импульс, вливание особого некробиотического раствора. При повторном применении *силы* к оживлённой магом Спец-единице рабочего она становится Спец-единицей солдатом (получая +2 к *Драке* и *Стрельбе*). По окончании действия *силы* или если во время её действия Спец-единица была убита, она умирает, но её можно повторно оживить, применив ту же *силу*. Во втором случае нежить перестанет находиться под действием заклинания и будет функционировать сама по себе.

• **Белое движение**: сила создаёт из мёртвого тела Низшего бессмертного (см. главу 6 «Обитатели Красной Земли»). *Аспект* — молитва, оккультные заклинания, воинственные призывы. При повторном применении *силы* к оживлённому магом Низшему бессмертному он становится Низшим бессмертным-воином (получая +2 к *Драке*). На время действия *силы* оккультист становится символом для созданного Бессмертного. По окончании действия *силы* или если во время её действия он был убит, Бессмертный получает другой символ, например, знамя полка, к которому он когда-то принадлежал. Он немедленно отправляется защищать его.

• **Зелёное движение**: *сила* создаёт из мёртвого тела Упыря (см. главу 6: «Обитатели Красной Земли»). *Аспект* — колдовские заговоры, травы. При повторном применении силы к каждому из двух оживлённых магом Упырей, стоящих в соседних клетках, в течение двух следующих друг за другом раундов они образуют Упыриного царя. Созданный таким образом Упыриный царь тоже подчиняется персонажу, но может присоединять к себе только тела Упырей, созданных тем же персонажем. По окончании действия *силы* или если во время её действия Упырь был убит, он на время выходит из строя, но следующей ночью оживёт, но уже не будет подчиняться персонажу.

Изгнание

С помощью *силы Изгнание* можно уничтожать нежить, подробнее об этом смотри на стр. 121.

Превращение

На Красной Земле для превращения доступны следующие животные из бестиария «Дневника авантюриста»:

Ранг	Цена	Виды животных
Новичок	3	Ястреб, кролик, кот
Закалённый	4	Пёс, волк, лошадь, змея
Ветеран	5	Матёрый волк, бык, ящер (крокодил)
Герой	6	Медведь большой
Легенда	7	Оборотень (нет способности *Инфекция*)

Призыв союзника

Каждое движение использует собственный список призываемых существ и *аспекты*. Правила *силы Призыв союзника* аналогичны описанным в «Дневнике авантюриста», если ниже не указано иное.

• **Красное движение**: *сила* применяется к механическому устройству в радиусе, равном *дистанции силы*, в результате чего оно оживает и становится Технобионтом. *Аспект* – невидимое психофлуктуационное излучение, направленное на предмет. *Ранг* персонажа показывает, насколько крупный и сложный предмет он может оживить. (подробные правила по технобионтам см. в главе 6 «Обитатели Красной Земли»).

Ранг	Цена	Механизм
Новичок	3	Малый механизм (патефон, часы)
Закалённый	4	Автомобиль, крупный механизм (станок)
Ветеран	5	Броневик
Герой	6	Танк, Аэроплан
Легенда	7	Бронепоезд, дирижабль

• **Белое движение**: сила призывает из Иного мира низших духов-защитников, эйдолонов, архонтов или же ангела-хранителя (см. главу 6 «Обитатели Красной Земли»). *Аспект* — чтение заклинаний нараспев, оккультные символы, знаки.

Ранг	Цена	Дух
Новичок	3	Дух-защитник
Закалённый	4	Эйдолон бдительности
Ветеран	5	Эйдолон ярости
Герой	6	Архонт-геконтоарх
Легенда	7	Астральный двойник (см. стр. 117 «Дневника авантюриста»)

Дух-защитник

Дух-защитник — это похожий на человека воитель, сотканный из призрачной эктоплазмы.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6;*
Шаг: *6;* **Защита**: *5;* **Стойкость**: *8 (4);*
Снаряжение: *длинный меч (Сила+d8);*
Особенности:

- **Броня +4**: сверкающие латы.
- **Бесстрашие**: иммунитет к *страху* и *Запугиванию*.
- **Дух**: Не получает дополнительного урона от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

• **Зелёное движение**: используя *силу*, колдун обращается к местной нечисти за помощью, в ответ появляется дух или чудовище (см. главу 6 «Обитатели Красной Земли»). *Аспект* — заговоры, символическая жертва (пролить на землю молоко, водку). В городах, где владычество нечисти слабо, сила не работает. Пришедший на зов дух соответствует той местности, в которой применена сила. Дух появляется невидимым, если у него есть соответствующая способность.

Ранг	Цена	Дух
Новичок	3	Сошка
Закалённый	4	Сполох
Ветеран	5	Вихрь
Герой	6	Хозяйчик
Легенда	7	Хозяин

• **Чёрное движение**: действие силы не вызывает духов из Иного Мира, вместо этого на помощь фартовому приходит человек-союзник из плоти и крови, который «совершенно случайно» оказался рядом. Он принадлежит к Чёрному движению. Силам хаоса и удачи под силу и не такие фокусы! Союзник внезапно появляется в радиусе действия силы несверхъестественным способом, хотя его явление может показаться театральным и полностью нелогичным (банально входит через дверь, проваливается через крышу, влезает через люк в полу, выходит из шифоньера, где он почему-то сидел). Он сражается за фартового в течение действия заклинания, но по его окончании его больше ничего не связывает с вызвавшим его магом. Ведущий должен сделать бросок на первоначальную реакцию — и кто знает, может быть, недавний союзник обернётся врагом.

Ранг	Цена	Союзник
Новичок	3	Солдат
Закалённый	4	Бандит/Матрос/Повстанец
Ветеран	5	Рубака
Герой	6	Анархомистик/Фартовый
Легенда	7	Террорист

Цветные черты

Каждому *движению* соответствуют *черты*, которые могут брать только его сторонники. Эти *черты* объединяет одно общее свойство: чтобы активировать предоставляемые ими сверхъестественные способности, нужно потратить одну или более *цветных фишек*, соответствующих *движению*.

В мире Красной Земли способности, описываемые *цветными чертами*, не считаются магией. В отличие от *Новой науки*, *Оккультизма*, *Колдовства* и *Фарта*, они не используют внутреннюю силу персонажа и не опираются на его знания и навыки. Источник этих способностей — это сами зловещие сущности Иного Мира, скрывающиеся под масками *движений*. Они напрямую влияют на реальность, проявляясь по зову своих верных последователей. Чем ближе человек стоит к идеалу *движения* (т.е. чем больше у него *отпечатков* и, следовательно, *цветных фишек*), тем ощутимее помощь, на которую он может рассчитывать.

Как бы ни выглядела активация способности *цветной черты*, это *свободное действие*. Активировать эффект некоторых *цветных черт* игрок может в любой момент, даже не в свою *инициативу*. Если в описании не сказано иного, эффекты *цветных черт* действуют до конца *сцены*.

Брать *цветные черты* могут только *дикие карты*. Персонажи ведущего, которые обладают *цветными чертами*, активируют их за свои собственные обычные *фишки* или за *фишки* ведущего.

Эффекты цветных черт схожи с теми преимуществами, которые персонажи могут получить за использование карты из Колоды Приключений, поэтому мы не рекомендуем использовать Колоду Приключений в игре по Красной Земле.

Красные черты (Лозунг)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые *Красными чертами*, персонаж должен громко прокричать воодушевляющий лозунг. Его слова могут менять последовательность событий, подчиняя её законам Исторической Необходимости. Силу же им придаёт спецмандат — особый документ, созданный с помощью Новой науки. Он выдаётся революционными правительствами самым достойным бойцам Революции, может изменять реальность, данную нам в ощущениях. В спецмандате указывается, что может делать его обладатель, т. е. всем лозунгам, которыми обладает персонаж, соответствует единый спецмандат.

В случае утери или уничтожения спецмандата (надо понимать, что это всего лишь бумага), персонаж не может восстановить его собственными силами: ему необходимо обратиться в местные партийные органы за восстановлением мандата. Срок восстановления составляет 1d6 недель, по его истечении местные партийные органы по согласованию с центром получат право выдать новый спецмандат. Если персонаж находится в плохих отношениях с ними, он может и не получить готовый документ.

Многие Красные цветные черты затрагивают союзников персонажа. Союзники — это персонажи (статисты и дикие карты), которые сражаются с ним на одной стороне. Сам персонаж также включается в их число. Эффекты черт применимы к союзникам в радиусе 3 клеток от персонажа, но если он обладает лидерской чертой Командный Голос, то радиус увеличивается до 5 клеток. Черта Сила Личности увеличивает радиус до 10 клеток. Эффекты красных цветных черт разных персонажей не суммируются.

Энергия масс

Требования: *Красное движение*, *Новичок*

Персонаж использует силу, скрытую в массовости, чтобы добиться успеха.

Помогая другому персонажу в совместной проверке, персонаж может потратить красную фишку, чтобы добавить +2 к своей проверке. Каждый успех и подъём при проверке даёт +2 к проверке другого персонажа. Суммарное преимущество, которое получит за счёт этого другой персонаж, может превысить +4.

Диалектическое единство

Требования: *Красное движение, Закалённый, Энергия масс*

Опираясь на закон диалектического единства духа и материи, персонаж может тратить *красные фишки* на то, чтобы заставить изделия Новой науки работать без топлива. Потратив *красную фишку*, персонаж создаёт эквивалент 1 литра красного керосина (см. главу 4 «Тайны Красной Земли»), которого достаточно для того, чтобы заполнить магазин изделия Новой науки 20 зарядами или обеспечить функционирование одного *привоя* на 1 месяц. В реальности вещество не создаётся: энергия персонажа просто перетекает в предмет, позволяя ему работать дальше. Заряжаемый предмет должен находиться в руках персонажа.

Кто был ничем, тот станет всем!

Требования: *Красное движение, Закалённый, Энергия масс*

Потратив *красную фишку*, персонаж даёт всем своим союзникам-статистам возможность использовать *дикий кубик* d6 до конца боя или сцены. Эффект не действует на *дикие карты*.

Ни шагу назад!

Требования: *Красное движение, Закалённый, Энергия масс*

Потратив *красную фишку*, персонаж позволяет всем своим союзникам (включая себя) выйти из *шока* и получить возможность действовать в текущем раунде, если они ещё в нём не действовали.

Пламенная речь

Требования: *Красное движение, Закалённый, Энергия масс*

Потратив *красную фишку*, персонаж заставляет людей внимательно слушать его до его следующей *инициативы*. Этого хватает, чтобы сделать одну поверку *Убеждения*. Каждый *успех* и *подъём* улучшает отношение к нему на одну ступень (т.е. можно изменить отношение более, чем на две ступени). Если черта используется в бою, то бой прекращается до следующей *инициативы* персонажа. Противники-статисты подвержены эффекту автоматически, а *дикие карты* могут пройти проверку *Характера*, чтобы сопротивляться ему. Если любой из противников будет атакован персонажем, применившим *черту*, или его союзниками, действие *лозунга* досрочно заканчивается. В бою изначальное отношение противников к персонажу враждебное.

Смело, товарищи, в ногу!

Требования: *Красное движение, Ветеран, Энергия масс*

Союзники персонажа получают +2 к проверкам *параметров* до следующей *инициативы* персонажа за каждую потраченную им *красную фишку*.

Смерть паразитам трудящихся масс!

Требования: *Красное движение, Ветеран, Энергия масс*

Союзники персонажа получают +1d6 к *урону* до следующей *инициативы* персонажа за каждую потраченную им *красную фишку*.

Вставай, проклятьем заклеймённый!

Требования: *Красное движение, Герой, Энергия масс*

За трату *красной фишки* в бою все союзники персонажа, оказавшиеся *выведенными из строя* (*статисты*) или *при смерти* (*дикие карты*), могут вернуться в бой. Они излечивают одно *ранение*, выходят из *шока* и могут действовать в следующем раунде.

Белые черты (Молитва)

Чтобы активировать способности, даваемые *Белыми чертами*, герой должен обратиться к Высшим Силам. Для этого достаточно прошептать известные с детства слова молитвы. Большая часть *Белых* — верующие, но даже те, кто отрицает официальные религии, всё равно признают существование надмирных сил и обращаются к ним за помощью.

На молитвы персонажа отвечает его ангел-хранитель или гений. По зову героя он появляется незримый для всех, кроме самого персонажа. Эта невидимая сущность, которую даруют человеку силы Иного Мира, является неотъемлемой его частью. С его смертью она бесследно исчезает. Ангел-хранитель, явившийся на молитву персонажа, не может быть ранен или убит до тех пор, пока жив персонаж. Связью между персонажем и его ангелом служит небольшой священный амулет: крестильный крест, ладанка, молитвенные чётки.

В случае утери или уничтожения амулета персонаж не может восстановить его собственными силами. Он должен обратиться к служителям религии, которую

он чтит, для создания нового. Обычно талисман ничего не стоит или стоит символическую сумму. Однако после его обретения персонаж должен принести обет: пообещать высшим силам совершить что-то в их славу. Условие должен выбрать для персонажа сам игрок по согласованию с ведущим. Принятие обета может быть торжественным, например, сопровождаться торжественной клятвы на алтаре или же, напротив, скромным. Ведь главное, чтобы обет услышали не люди, а высшие силы.

Приняв обет, персонаж сразу же получает обратно возможность использовать *цветные черты*. Но если в течение 1d4 недель он не сделает того, что обещал, он навсегда лишится одной из своих *цветных черт* по своему выбору, но начиная с тех, у которых выше *ранг*. Потеряв таким образом *черту*, он уже не может вернуть её, даже выполнив данный обет: силы Иного Мира не любят ждать. Однако невыполненный обет с него снимается.

Примеры обетов приведены ниже, но игрок волен придумать любой обет для своего персонажа:

- убить врага *Белого движения*, равного персонажу по силе;
- спасти союзника, попавшего в плен к врагам *Белого движения;*
- вернуть реликвию *Белого движения;*
- разрушить важные объект врагов *Белого движения;*
- найти *Белое место силы.*

Ангел-хранитель

Требования: *Белое движение, Новичок*

Персонаж обращается к своему ангелу-хранителю, чтобы он отвёл от него смертоносный удар.

В момент, когда персонажа успешно атаковали, но до того, как была сделана проверка на *урон*, можно потратить *белую фишку*, чтобы заставить атакующего вновь осуществить проверку атаки, но со штрафом -2. Если проверка всё равно оказывается успешной, игрок может потратить ещё одну *белую фишку*, чтобы заставить осуществить ещё одну проверку, но уже со штрафом -4, следующую с -6 и т.д. Когда у игрока кончатся *фишки*, или он не захочет их больше тратить, будет засчитан последний результат.

Ангельская длань

Требования: *Белое движение, Закалённый, Ангел-хранитель*

Если персонаж оказался *при смерти*, то вместо проверки *Выносливости* можно потратить 1 *белую фишку*: эффект будет такой же, как будто он получил *успех* при этой проверке. При трате 2 *белых фишек* эффект такой же, как при *подъёме*. *Черта* может использоваться в любой момент раунда даже не в инициативу персонажа.

Ангельская прозорливость

Требования: *Белое движение, Закалённый, Ангел-хранитель*

Если персонажа *застали врасплох*, он может потратить *белую фишку*, чтобы действовать в первом же раунде как обычно. Черту можно использовать в любой момент раунда даже не в инициативу персонажа.

Ангельский образ

Требования: *Белое движение, Закалённый, Ангел-хранитель*

Когда персонаж встречает персонажей ведущего в первый раз, он может потратить *белую фишку*, чтобы заставить их относиться к нему дружелюбнее. Прибавьте +4 к броску 2d6 по *таблице реакций* (см. «Дневник авантюриста», стр. 28).

Ангельское наитие

Требования: *Белое движение, Закалённый, Ангел-хранитель*

Если персонаж оказался в затруднительной ситуации, можно потратить *белую фишку*, чтобы получить короткий совет от ведущего, как ему действовать дальше, чтобы выбраться из неё. Совет должен быть полезным и правдивым, но следуя ему, персонаж не застрахован от того, чтобы в дальнейшем не попасть в ещё более сложное положение.

Ангельская непоколебимость

Требования: *Белое движение, Ветеран, Ангел-хранитель*

Потратив *белую фишку* в бою, персонаж может автоматически выходить из *шока* при наступлении его *инициативы* и нормально действовать. Эффект длится до конца боя.

Ангельское провидение

Требования: *Белое движение, Ветеран, Ангел-хранитель*

Выберите противника в бою и потратьте одну белую фишку. До следующей инициативы персонажа его атаки (с помощью *Драки*, *Стрельбы* или *Метания*) против выбранного противника будут иметь автоматический успех.

Ангельская премудрость

Требования: *Белое движение, Герой, Ангел-хранитель*

Потратив *белую фишку*, персонаж может сразу же бесплатно применить любую *силу* из списка *Оккультизма*, даже если её у него нет. *Сила* применяется так, как если бы на неё было потрачено минимально возможное количество *пунктов силы*. Если у персонажа нет навыка *Оккультизм*, он может осуществить неумелую попытку (используя d4-2).

Зелёные черты (Наговор)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые *зелёными чертами*, персонаж должен особо произнесёнными словами обратиться к древним хтоническим силам Матери-Сырой Земли. Она сама придёт на помощь своему сыну и выручит его.

Символом связи человека и сил природы служит небольшой мешочек родной земли, который обычно носится на груди. В случае его потери или уничтожения персонаж обязан искупить свою вину перед Матерью, принеся ей страшный зарок. Условие должен выбрать для персонажа сам игрок по согласованию с ведущим. В момент объявления своего зарока персонаж должен

совершить древний жест единения с хтоническими силами природы: съесть щепоть земли.

Примеры зароков приведены в таблице ниже, но игрок волен придумать любой зарок для своего персонажа. Срок исполнения составляет 1d8 дней.

Если герой нарушает данное им обязательство, то он обязан взять новый на срок 2d8 дней, если он снова его нарушит — ещё новый на 3d8 дней и т. д. За время, пока герой исполняет обязательство, он не может пользоваться *зелёными чертами*.

Когда зарок выполнен, персонаж может заново набрать земли в любом месте и поместить её в новый мешочек, сила его *наговоров* вернётся к нему.

Примеры зароков:

- не отказывать никому ни в одной просьбе;
- не говорить;
- пользоваться только техникой, созданной до начала XIX века;
- не лгать;
- не прибегать к лечению;
- не пить алкоголь и не принимать одурманивающих и наркотических веществ;
- не есть;
- не пользоваться огнестрельным оружием;
- не использовать магию и сверхспособности;
- не убивать людей и животных;
- не делать ничего, кроме как молиться и изредка говорить. В т.ч. нельзя передвигаться дальше 1 км от места, где был взят зарок.

Сила Земли-Матушки

Требования: *Зелёное движение, Новичок*

Персонаж взывает к Земле-Матушке, чтобы она влила в него свою силу и укрепила его тело и дух.

Если персонаж тратит зелёную фишку для осуществления проверки на прочность, он гарантированно получает один успех дополнительно к тем успехам, которые он может получить при проверке Выносливости.

Все свои

Требования: *Зелёное движение, Закалённый, Сила Земли-Матушки*

Потратив зелёную фишку, персонаж встречает своего случайного знакомого, который может как-то помочь ему в его приключениях. Знакомый относится к нему дружелюбно. Второй вариант использования — назначить таким знакомым одного из персонажей ведущего, встреченного персонажем игрока.

Железные кости

Требования: *Зелёное движение, Закалённый, Сила Земли-Матушки*

Если персонаж тратит зелёную фишку для осуществления проверки на прочность, он полностью избегает всех ранений от атаки, которая нанесла ему эти ранения.

Звериное чутьё

Требования: *Зелёное движение, Закалённый, Сила Земли-Матушки*

Перемещаясь по дикой местности, персонаж может потратить зелёную фишку, чтобы автоматически проходить следующие проверки *Выносливости* и *Выживания*: голод, жажда, холод, жара, ориентация на местности. См. «Дневник авантюриста» раздел «Опасности» и главу «Выживание». Длительность действия эффекта определяется ведущим, но, как правило, равно времени, которое нужно, чтобы пересечь дикую местность и попасть к пункту назначения. Если у местности есть дух-хозяин, автоматически проверки на проходят, но к ним даётся преимущество +4.

Подмога Земли-Матушки

Требования: *Зелёное движение, Закалённый, Сила Земли-Матушки*

Мать-Сыра Земля слышит, что её сын попал в беду, и направляет подмогу в виде вмешательства природной стихии. Например, в здание, где находится персонаж, может внезапно ударить молния и вызвать пожар, или же начнётся наводнение. Стихия может и повредить персонажу, но в целом работает в его пользу.

Громовой удар

Требования: *Зелёное движение, Ветеран, Сила Земли-Матушки*

Если персонаж получает больше одного подъёма при атаке, он может потратить зелёную фишку и прибавить к повреждениям d6 за каждый подъём, а не за один, как обычно.

Каменные кости

Требования: *Зелёное движение, Ветеран, Сила Земли-Матушки*

Персонажу не наносятся ранения до следующей его инициативы, однако он может оказаться в состоянии шока. На следующий раунд эффект можно продлить, потратив ещё одну зелёную фишку. Черта может использоваться в любой момент раунда даже не в инициативу персонажа.

Вторая жизнь

Требования: *Зелёное движение, Герой, СилаЗемли-Матушки*

Потратив зелёную фишку в бою, персонаж мгновенно вылечивает все ранения, нанесённые ему в этом бою, выходит из шока и может действовать в своём раунде. Способность не может применяться вне боя или дважды в одном и том же бою. Персонаж не может применять эту способность, если находится при смерти.

Чёрные черты (Уловка)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые *Чёрными чертами*, персонаж обращается к своему собственному Пламени, страстно желая, чтобы ему повезло. Его огненная воля способна изменить реальность, направив развитие событий в нужную сторону.

Для концентрации на своём Пламени Чёрные используют важный для себя предмет — талисман, который может показаться бесполезным посторонним: монету, карту, кольцо, патрон. Если этот предмет будет утерян, персонаж буквально потеряет частичку себя, и его связь с Пламенем временно порвётся. Потеря предмета грозит неприятностями: лишённый сверхъестественной удачи персонаж становится игрушкой в руках судьбы.

Игрок, чей персонаж потерял свой талисман, достаёт из колоды карту. В зависимости от того, что за карта выпала, будет определён характер того удара судьбы, который обрушится на персонажа. В приведённой ниже таблице указано, какой сюжетный элемент должен быть введён в игру, чтобы усложнить персонажу жизнь (некоторые карты просто дают штраф к *характеристикам*). Например, выпадение туза означает получение неприятного известия. Ведущий должен обыграть это событие, привязав его к сюжетной линии приключения. Главное помнить, что событие должно действительно плохо повлиять на судьбу героя. Событие должно произойти в течение 1d4 недель.

Игрок достаёт карту в открытую, поэтому он может примерно представить, что может произойти. Персонаж также осведомлён о том, что за судьба его ожидает.

Когда событие свершится или истечёт срок штрафа к параметру, персонаж чудесным образом найдёт свой талисман. Постарайтесь придумать для этого логичное объяснение, в крайнем случае, скажите, что предмет внезапно нашёлся в каком-то из потайных карманов. Сила уловок снова возвращается к персонажу.

Дьявольское везение

Требования: *Чёрное движение, Новичок*

Силы хаоса и удачи наделяют персонажа особенным везением.

Если персонаж тратит *чёрную фишку* для того, чтобы заново бросить игральные кости при проверке *параметров*, он повышает *кость* проверяемого *параметра* на одну категорию.

Врёшь не возьмёшь!

Требования: *Чёрное движение, Закалённый, Дьявольское везение*

Потратив *чёрную фишку*, персонаж может покинуть бой, не получая свободных атак от противников, или просто исчезнуть из опасного места. Он скрывается из вида своих противников, но они могут начать погоню. Если за персонажем погоня, он может потратить *чёрную фишку*, чтобы полностью уйти от неё, оказавшись в безопасном месте (на выбор ведущего). *Черта* не может использоваться, если персонаж основательно связан или иным образом обездвижен.

Карта	Событие
2	Всё валится из рук. -1 *ступень Ловкости* на 1d4 недель (не ниже 1d4).
3	Голова не варит. -1 *ступень Смекалки* на 1d4 недель (не ниже 1d4).
4	Упадок сил. -1 *ступень Силы* на 1d4 недель (не ниже 1d4)
5	Необычайная слабость. -1 *ступень Стойкости* на 1d4 недель (не ниже 1d4).
6	Несчастная дорога. В следующем же путешествии персонажа его ожидают неприятности.
7	Ссора. Возникновение конфликта с персонажем ведущего или персонажем игрока.
8	Печаль. -1 *ступень Характера* на 1d4 недель (не ниже 1d4).
9	Потеря друга. Потеря контакта с близким персонажу человеком или даже его смерть.
10	Болезнь. Персонаж сталкивается с носителем болезни (по выбору ведущего) и должен сделать проверку на заболевание.
Валет	Обманщик. Персонажа пытаются провести по-крупному: в торговле, игре или в жизни.
Дама	Враг женщина. Неожиданно персонаж попадает в поле зрения женщины, желающей персонажу зла. Если у него есть *изъян Враг*, то это, скорее всего, она и есть.
Король	Враг мужчина. Неожиданно персонаж попадает в поле зрения мужчины, желающего персонажу зла. Если у него есть *изъян Враг*, то это, скорее всего, он и есть.
Туз	Дурные вести. Персонаж получает неприятное известие о чём-то важном для него..
Джокер	Сошло с рук! Персонажу необычайно повезло: на этот раз ему удалось уйти от неумолимого рока.

Как рыба в воде

Требования: *Чёрное движение, Закалённый, Дьявольское везение*

Персонаж может потратить *чёрную фишку*, чтобы автоматически проходить проверки *Уличного чутья*, связанные с возможным нарушением законов и поиском товаров на чёрном рынке (см. стр. 70). Длительность действия эффекта определяется ведущим, но, как правило, равно времени, которое нужно, чтобы полностью решить какой-то вопрос в данном населённом пункте.

Мы подошли из-за угла

Требования: *Чёрное движение, Закалённый, Дьявольское везение*

Если персонаж *застаёт* противников *врасплох*, он может потратить *чёрную фишку*, в таком случае считается, что жертвы неожиданной атаки провалили проверку *Внимания* и, соответственно, не получают *карт действия* до следующего раунда.

Умри ты сегодня, а я завтра!

Требования: *Чёрное движение, Закалённый, Дьявольское везение*

При успешной атаке против персонажа, но до того, как была осуществлена проверка *урона*, можно потратить *чёрную фишку*, чтобы перенаправить атаку на стоящего рядом персонажа. Это может быть как противник, так и союзник. Если атака производилась из огнестрельного оружия, то перенаправить её можно в персонажа в пределах 3-х клеток. Атаку в ближнем бою можно перенаправить только в персонажа в соседней клетке (или на коня персонажа, если он бьётся верхом). Только если в пределах этого радиуса нет персонажей, оппонент просто промахивается или урон наносится неодушевлённому предмету.

Дуракам везёт

Требования: *Чёрное движение, Ветеран, Дьявольское везение*

Если персонаж должен осуществить проверку *навыка* (за исключением *Стрельбы*, *Драки* и *Метания*), в том числе того, в котором у него нет пунктов, он может не бросать игральную кость, а потратить *чёрную фишку*, чтобы получить автоматический *успех* при этой проверке. За каждую дополнительно потраченную *чёрную фишку* он получает один *подъём*.

Карта бита!

Требования: *Чёрное движение, Ветеран, Дьявольское везение*

Потратив *чёрную фишку*, персонаж, если ещё не ходил в текущем раунде, может прервать действие другого персонажа, как будто бы у него джокер. *Черту* можно применить только один раз за раунд. Чтобы прервать действие персонажа, который получил джокера, нужно потратить две *чёрные фишки*.

Сам чёрт не брат

Требования: *Чёрное движение, Герой, Дьявольское везение*

За трату *чёрной фишки дикий кубик* персонажа становится d10 вместо d6 до конца сцены или боя.

Примечание: Завершение создания персонажа

Герой начинает игру, имея при себе одежду, соответствующую его *происхождению* или логично вытекающую из его истории, а также валюту на 500 золотых рублей. Эти деньги он может потратить на закупку экипировки, а может оставить в виде свободной валюты на руках. Во втором случае, только пятую часть он может получить золотом, а оставшуюся часть — валютой любых гособразований Красной Земли. Правила по деньгам и снаряжению описаны в главе 3 «Выживание на Красной Земле».

Никто не ожидал ЧК

В комнате было светло. На креслах сидели две пожилые женщины и уже довольно давно вязали спицами и о чём-то говорили.

— А скажите, дорогая Клара, кого ещё сегодня вы ждёте в гости? Вы не ждёте Чрезвычайную Комиссию?

— Нет, я не жду Чрезвычайную Комиссию.

— Никто не может _не ждать_ Чрезвычайную Комиссию! — внезапно раздалось из-за двери, и дверь вылетела к чёртовой матери.

На пороге стояли трое чекистов в чёрных кожаных куртках и при маузерах. Один из них, при этом, носил на голове летчиковский шлем, а ещё один был вовсе без головного убора. Но говорить начал третий, у которого на голове была кепи.

— Среди нашего оружия преобладают четыре основных элемента: страх, внезапность, революционная бдительность и фанатичная преданность Партии большевиков!

— И красивые чёрные кожаные куртки!

— Да! ... То есть нет! Страхвнезапностьреволюционнаябди! Ух! (бьёт себя ладонью по лбу)

Здесь ничего интересного, пойдём дальше.

* * *

На чердаке было темно, только немного света пробивалось из чердачного окошка. На полу сидели два контрреволюционера и плели сеть заговора.

Первый Контр.-рёв.: Александр Васильевич, я с Вами совершеннейше согласен! Но не боитесь ли Вы, что об этом станет известно *переходя на шёпот* Чрезвычайной Комиссии?

Второй Контр.-рёв.: Полноте Вам, Василий Александрович! На этом чёрном чердаке даже и двери толком нет! Поэтому я не жду Чрезвычайную Комиссию.

— Никто не может _не ждать_ Чрезвычайную Комиссию! — внезапно раздалось от чердачного окошка, и окошко вылетело к чёртовой матери.

Через бывшее окошко на чердак протиснулись трое чекистов в чёрных кожаных куртках.

Че.-Кист.: Касательно нашего оружия. Наше главное оружие — это страх и внезапность, два оружия. Внезапность, страх, и революционная бдительность... три! Страх, внезапность, революционная бдительность и фанатичная преданность Партии большевиков... четыре! Да, четыре оружия.

Первый Контр.-рёв.: Александр Васильевич, любезный голубчик! Пока он говорит, будьте так добры, не соизволите ли вы принести патроны к моему револьверу?

Второй Контр.-рёв.: С радостью исполню Вашу просьбу, Василий Александрович!

Первый Контр.-рёв.: Буду Вам премного благодарен!

Второй контр.-рёв. уходит в соседнюю комнату и довольно долго там шуршит.

Второй Контр.-рёв.: Василий Александрович, позвольте, но где же патроны? Никак не могу их найти.

Первый Контр.-рёв.: Посмотрите под комодом, Александр Васильевич, я мог положить их туда.

Второй Контр.-рёв.: Ай! Василий Александрович, там вовсе не патроны, а мышеловка! Я сунул туда палец, а она захлопнулась и оторвала мне его! Василий Александрович, мне ужасно больно, в самом деле, и я истекаю кровью!

Первый Контр.-рёв.: Ну что же поделать, Александр Васильевич. Придётся мне Вам теперь и голову оторвать. ОООООП! Чпок!

Че.-Кист.: Товарищи, стреляйте в него скорей, пока он не сожрал эту голову!

бурные, продолжительные выстрелы

* * *

В карцере было темно — потому что не было ни дверей, ни окон, и плохо пахло из параши. На нарах сидело двое отягощённых злом человека, каждый из которых злобно скалился и цыкал зубом.

— А вот ты, Хныщ, не боишься, что тебя покарают, за то что ты тут сидишь и цыкаешь зубом? — спросил один из них второго.

— Кто покарает? Может ЧэКа? Мы и так уже покараны по самое не балуй. Здесь я не жду Чрезвычайную Комиссию.

— Никто не может _не ждать_ Чрезвычайную Комиссию! — внезапно раздалось откуда-то из-под параши, и парашу разорвало к чёртовой матери. Мощный поток воды внёс в камеру троих чекистов в чёрных кожаных куртках и с маузерами.

— Вот теперь ваша песенка спета. — сказал отягощённым злом людям один из чекистов.

От сотрудника № 1893 Ж.

*Сие было написано, затем несколько раз зачёркнуто на мятом тетрадном листке. Найдено под окнами дома № *вымарано*, где временно проживает Хармс, Даниил Иванович, 1905 года рождения, эвакуированный из Петрограда. Прошу обратить внимание, что данные эпизоды достаточно точно описывают некоторые операции нашего отдела, а упомянутая во втором эпизоде сцена в точности совпадает с описанной Страбоном Лукрецием мл. сценой уничтожения римскими легионерами боевых колдунов кельтского братства Гаесталла, которые для обретения сверхспособностей поедали головы своих товарищей.*

Требуется резолюция начальника отдела.

Резолюция начальника отдела.

Работы у вас в отделе нет, что кладёте мне на стол такие бумаги?! Прикажете теперь мне на каждой бредовой пометке каждого пацана резолюцию ставить? Канцелярии: списать в архив.

Отъ агента № 72 замѣстителю начальника контрразвѣдки Вѣрховнаго Правительства Россіи. Господинъ генералъ! По Вашей просьбе я добылъ изъ архива «ЧК» сѣй документъ. Онъ полонъ фантастическихъ небылицъ, однако, согласно теоріи извѣстнаго венскаго профессора Фрейда, именно такіе «подсознательные» рассказы лучше всѣго отражаютъ подлинную атмосферу страха и ужаса перѣдъ «чрѣзвычайкой», въ которой вынуждѣно жить мирное насѣление Совдепіи. По моѣму измышлѣнію, надлѣжитъ незамѣдлительно передать сѣй документъ въ Министерство Агитаціи для проработки.

Слава Вѣрховному Правителю! Слава Великой, Единой, Недѣлимой Россіи!

Глава 3

ВЫЖИВАНИЕ на Красной земле

Территория бывшей Российской Империи — это не то место, где можно просто жить. Благодаря Революции, Гражданской Войне и Перелому здесь можно только выживать. Разница между теми, кто не смог обучиться этой науке, и теми, кто в ней преуспел, очень простая: первые лежат в Красной Земле, а вторые по ней ходят. Пресловутый «земельный вопрос» в последнее время решается именно так...

Чтобы не закончить свой земной путь раньше времени, нужно уметь многое, ведь выживание на Красной Земле — это не только умение находить пропитание в дикой степи или лесных дебрях. Это, конечно, важно, но в городе вряд ли поможет. Здесь понадобятся другие навыки: как достать еду и необходимые товары в условиях разрушенной экономики и постоянного голода; как раздобыть оружие и боеприпасы; как обзавестись документами, признаваемыми в том гособразовании, куда забросила лихая судьба; где обменять деньги без обмана; как не попасть под арест из-за нарушения одного из сотни законов, придуманных местными крючкотворцами; наконец, как быстро скрыться из негостеприимного уголка Красной Земли, если дела пошли совсем плохо.

За время моих странствий я похоронил не одного своего спутниками, сражённого пулей, умершего от ран, голода, тифа. Некоторых из них мне приходилось встречать и после того, как я бросил последнюю лопату земли на их могилу. К сожалению, они уже были не моими товарищами, а зловещей нежитью. Красная Земля не отпускает своих обитателей, даже после смерти держит в своих цепких лапах.

На Красной Земле царят Война, Мор, Глад и Смерть. В бесконечной войне люди потеряли человеческий облик, с ненавистью уничтожая друг друга всеми доступными средствами. Оружие и всевозможные орудия человекоубийства — единственное, чего здесь в и избытке. Если у тебя нет оружия, ты не проживёшь и дня. Самой твёрдой валютой являются патроны, а жизнь не стоит и гроша. По обочинам дорог валяются трупы, которые некому убирать. Вороны и волки жируют на кровавом пиршестве. В отличие от винтовок, лекарства достать практически невозможно. Поэтому эпидемии тифа и испанки выкашивают целые уезды, тысячи умирают от туберкулёза, почти каждый третий заражён сифилисом — следствие невоздержанности, вызванной страхом смерти. Экономика разрушена, крупные хозяйства разорены, продовольствия нет. Если в деревне ещё можно как-то справиться, то в городах голод стал постоянным. Мало кто может вспомнить, когда он в последний раз ел досыта. Это можно сделать разве что украв кусок хлеба у своего ближнего — фигурально или даже в прямом смысле. Смерть широко шагает по Красной Земле, каждый день собирая обильную жатву. Зрелище убитых стало настолько обыденным, что уже никого не пугает. Дети (слава Богу, что они вообще ещё рождаются!) играют в черепа, как в игрушки, а бродячие псы бегают с отрубленными руками в зубах. Проснувшись утром, никто не может быть уверен, что доживёт до вечера. Безнадёжность и страх по-разному действует людей: одни погружаются в меланхоличное отупение, другие живут одним днём, чувствуя, что всё дозволено. Люди ищут спасения от бесконечного ужаса в алкогольном и наркотическом дурмане и опьянении убийства: кровь ещё более сильный наркотик, чем морфий и кокаин.

У человека возникает естественное желание бежать из этого хаоса, но бежать некуда: во всём мире бушует Великая Война, а приграничные области Красной Земли вообще немногим отличаются от неё. Везде одно и то же: мрак без просвета. Удержаться и спастись могут только по-настоящему сильные личности, которые могут понять, как устроен этот безумный мир, и возвыситься над ними. Они обращаются к сверхъестественными силам, даруемым Движениями. Обретённые способности значительно повышают их личные шансы на выживание, но это обоюдоострое оружие: чем дальше, тем больше людей понимает, что именно тлетворное влияние Иного Мира — причина того, что творится вокруг. Возможно, есть другой способ возвыситься, не обращаясь к помощи одной из четырёх мистических Сущностей, но мне он неведом. Я искренне надеюсь, что он известен моему Учителю Мастеру Джургиеву, во время поисков которого я и пишу эти заметки.

Выжить на Красной Земле может быть не так уж и просто. Однако я надеюсь, что вам это удастся. Более того, я желаю, чтобы вы успешно выпутались из необходимости ежедневно выживать, и стали тем, кто управляет новыми законами мироздания. Или тем, на кого эти законы не распространяются.

Бесправие

Правила этого раздела нужны для того, чтобы полнее отразить реалии Красной Земли. Каждый ведущий должен сам решить, использовать их в своей игре или же ограничиться стандартными правилами «Дневника авантюриста».

Каждое гособразование Красной Земли имеет свои собственные законы, чья суровость ограничена только мировоззрением их властей. В горячке построения нового общества законодатели доходят до абсурда, а бесчисленные орды бюрократов умножают этот абсурд в сотни раз. Никто не может быть полностью уверен, не нарушает ли хотя бы одного из законов, приказов, декретов, актов или циркуляров своим действием, бездействием или просто фактом своего существования. Законники всегда найдут способ обратить правила против неугодного человека.

Когда персонаж производит любое значимое действие в гособразовании (покупка или продажа на значительную сумму, посещение определённых мест, раскрытие тех или иных фактов, просто нахождение в каком-то месте в какое-то время — всё перечислить невозможно, оставьте это на усмотрение ведущего), игрок должен осуществить проверку *Уличного чутья* или *Классического Образования* (последнее включает в себя знание старых юридических норм). *Успех* будет означать, что персонаж сумел провести своё дело так, чтобы не нарушить ни один из законов того гособразования, где он находится. *Провал* означает, что он что-то не учёл, и при случае его могут заставить отвечать за свои действия. *Критический провал* означает, что на незаконные действия персонажа донесли куда следует, и за ним уже выехали. Теперь он в розыске.

Взятки

Как известно, ещё задолго до Революции все вопросы в России решались при помощи взятки. Странно было бы подумать, что теперь что-то изменилось. На Красной Земле коррупция и взяточничество цветут пышным цветом, и персонажам так или иначе придётся с ними столкнуться. Без денег здесь не делается вообще ничего. Идёт ли речь об оформлении документов или подачи любого другого прошения, придётся приложить недюжинные усилия, чтобы добиться своего. Обычными словами тут не обойтись: чаще всего, придётся усиливать воздействие своих слов деньгами, т. е. взяткой. Но процесс дачи взятки — не из лёгких. Чиновники до того развращены всепроникающей коррупцией, что их ещё надо убедить принять деньги от несчастного просителя! Каждому лакею хочется почувствовать свою власть.

Если персонаж договаривается с чиновником о какой-либо услуге, используются правила *социального конфликта* («Дневник авантюриста», стр. 99) с некоторыми особенностями. В самом начале устанавливается номинал взятки, зависящий от важности просьбы — это будет цена одного *жетона*, который нужно сразу же выложить на стол. Затем проситель и собеседник осуществляют проверки *Убеждения* в течение трёх раундов, каждый раз приводя свои аргументы. Модификаторы к этим проверкам назначаются в зависимости от статуса собеседника, личности просителя и сложности выполнения просьбы для собеседника. Для каждого раунда проверок ситуационные модификаторы определяются отдельно. Например, в первый раунд чиновник может напирать на то, что за выполнение просьбы персонажа его арестуют (+2, т. к. это реальная и объяснимая опасность), а во второй — что чтобы этого избежать, придётся поделиться со следователем (никаких модификаторов, это вполне обыденно). У просителя тоже есть аргументы, например, никто в Советской России не посмеет потребовать взятку у руководителя ЧК Дзержинского (дайте ему модификатор +8 к проверкам в каждом раунде), но это лишь частный случай, исключение, подтверждающее правило. За каждый *успех* оппонента положите ещё один *жетон*, увеличив сумму необходимой взятки на величину её номинала, а за каждый успех просителя — уберите один *жетон*. Если просителю очень повезёт, и он уберёт все *жетоны* со стола, это будет значить, что собеседник согласился исполнить просьбу бесплатно. По завершении переговоров умножьте количество *жетонов* на столе на номинал взятки. Это и есть та сумма, за которую собеседник готов выполнить просьбу. Если персонаж не готов платить, он может идти на все четыре стороны.

Особенно часто взятку придётся давать для получения документов.

Документы

Без бумажки ты букашка, а с бумажкой — человек. Если хочешь прожить подольше на свободе и не отправиться в штаб Духонина раньше времени, то без правильных документов никак не обойтись. А что такое правильные документы, о том на Красной Земле у каждого свои понятия. Каждое гособразование признаёт только те паспорта, которые выдаёт само, в крайнем случае, — бумаги своих союзников. Иногда могут быть полезны и документы иностранных государств, но безоглядно на них надеяться тоже не стоит. Лучший совет — иметь при себе удостоверения личности на все случаи жизни. Неважно, что за имя там стоит, главное, чтобы стояла нужная печать.

Документы можно получить тремя путями: официально выхлопотать в соответствующих органах гособразований (но для этого надо доказать, что являешься его гражданином и имеешь на то полное право), купить на чёрном рынке или же сделать самому, т. е. элементарно подделать.

Официальное получение документов — это обычно очень сложный и затратный по времени процесс. Нужно пройти все круги бюрократического ада и доказать чиновникам, что имеешь право на эти документы. Конечно, в самопровозглашённых гособразованиях наподобие Махновщины сделать это проще — нужно «всего лишь» объяснить нужным людям, что ты свой. Но это скорее исключение. И во всех случаях *взятка* поможет добиться цели быстрее. Примеры модификаторов, повышающих шанс персонажа получить вожделенный документ: давно проживает в данном гособразовании, важен для данного гособразования, подходящее *происхождение* (например, для Совроссии — пролетарий, для Казачьих Войск — казак), наличие имущества в данном гособразовании (только если в нём существует частная собственность). Против него может сыграть неподходящее *происхождение* (дворянин в социалистических гособразованиях) и, конечно, факт нарушения законов данного гособразования или его союзников.

Описать все возможные процедуры для каждого гособразования практически невозможно, это остаётся на усмотрение ведущего. Общие правила таковы: персонаж должен обратиться в соответствующие органы гос образования, далее используется правила *взятки*. Когда «взнос» уплачен, начинается процедура оформления. Бумажная волокита займёт срок от 1d6 дней для совсем небольших, слабо организованных гособразований (как самопровозглашённые партизанские республики, земли вольных атаманов Дикого Поля) до 1d6 месяцев (в крупных бюрократизированных странах, как Советская Россия или Новороссия). В большинстве гособразований, находящихся где-то посередине между этими полюсами, срок составит 1d6 недель.

Если пойти прямым путём не получилось или просто нет желания, всегда есть возможность **приобрести поддельные документы за деньги**. Чтобы выяснить, кто может выправить бумаги в городе, куда забросило героев, воспользуйтесь правилами по *чёрном рынку*. Документы считаются редким товаром (-2), за распространение которых грозит серьёзное наказание (от -2 до -4). Если узнать удалось, то купить не составит труда — обратитесь к таблице цен на снаряжение. Но есть один нюанс: такие документы могут вызвать подозрение у представителей власти. Выявление поддельных документов требует от персонажа ведущего *проверки Внимания*, при *успехе* он распознает обман. В зависимости от качества подделки (от этого и зависит цена) к проверке назначается модификатор от 0 до -2 (для очень качественных экземпляров).

От крайней безысходности можно **сделать документы самому**. Всё, что требуется — это бумага, чернила, немного художественного мастерства и удачи. По окончании работы осуществляется *проверка Расследования* (со штрафом от -2 и более в зависимости от сложности бланка документа). *Успех* означает, что в руках у персонажа оказывается поддельный документ самого низкого качества. *Подъём* повышает качество документов на одну ступень, но не более. При проверке документов его, скорее всего, легко распознают.

Вышеописанные правила в основном касаются удостоверений личности. Но точно так же можно получить и любой другой документ. Исключение составляют только документы, наделяющие особыми полномочиями: мандатами и им подобными. Они либо выдаются правительствами гособразований конкретным людям, либо их также можно подделать самому (для этого осуществляется *проверка Расследования* со штрафом -6). Сложность получения компенсируется огромными полномочиями, которыми наделяется обладатель мандата: от возможности реквизировать ценности и оружие до права арестовывать и расстреливать на месте.

Награды

Существовавшая в русской армии система наград рухнула вместе с империей, однако каждое из гособразований за годы гражданской войны выработало собственную систему поощрения своих верных бойцов. В контрреволюционных гособразованиях в ходу прежние, ещё царские ордена, у большевиков — только Орден Красного знамени, а солдатский «георгий» является ценной наградой практически повсюду. Как и прежде, равноценной заменой орденам и медалям служит наградное оружие: как холодное, так и огнестрельное. Широко практикуется награждение ценными вещами: именными часами, портсигарами. Также в это голодное и холодное время обычными являются награды в виде одежды или продуктов, денежных премий, а часто просто в виде благодарности командира перед строем товарищей.

По окончании любого задания, в котором персонаж проявил храбрость и героизм, он может быть представлен к награде своим непосредственным начальником. Чтобы узнать, получил ли персонаж награду, бросьте d20 и добавьте или вычтите из результата приведённые ниже

модификаторы (модификаторы суммируются). Результат, равный 20 и более, означает, что персонаж получил орден или иную равнозначную награду.

Модификатор	Обстоятельства
+X	*Харизма* персонажа (отражает отношение непосредственного начальника к персонажу)
+1	непосредственный начальник статусом О-6 выше
–2	непосредственный начальник *статусом* от Р-3 до Р-6
–2	простое задание
–4	персонаж был недавно награждён (обычно это означает по итогам выполнения последних 1-2 заданий)
+2	сложное задание
+2	персонаж был ранен в ходе выполнения задания

Кроме единовременного преимущества +2 к *проверке на продвижение по службе* (смотри ниже), каждая награда добавляет +1 к *Харизме* персонажа для тех, кто уважает эту награду и знает об её существовании.

Продвижение по службе

Гражданская война — это время стремительных взлётов военной карьеры, когда путь от поручика до генерала может занять не десятилетия, как при старом режиме, а считанные годы или даже месяцы. Повышение в звании служит наградой за преданную службу и, как правило, означает увеличение оплаты и более высокий статус. Наряду с этими льготами, однако, приходит и ответственность. Рядовому не нужно беспокоиться ни о ком, кроме себя самого. Капитан получает собственную квартиру и денщика, но отвечает за целый батальон солдат, вооружение и технику, а так же за их эффективное использование.

По выполнении полученного от вышестоящего командования задания каждый персонаж с *чертой Военный* или *Спецагент* осуществляют *проверку на продвижение по службе*. Чтобы узнать, взобрался ли персонаж на следующую ступеньку карьерной лестницы, бросьте d20 и добавьте или вычтите из результата броска приведённые ниже модификаторы (модификаторы суммируются). Результат, равный 20 и более, означает, что персонаж получил очередное звание (или повышение *статуса* для *Спецагента*).

Модификатор	Обстоятельства
–2	обычное задание
+2	сложное задание
–2	персонаж статусом О-5 и выше
+1	персонаж статусом Р-1 или Р-2
+2	персонаж награждён по итогам выполнения задания
+2	персонаж проявил особый героизм или смекалку в ходе выполнения задания

Торг

Денежное обращение на Красной Земле находится в полнейшем хаосе. Каждое гособразование печатает свою валюту, которая практически ничем не подкреплена, а настоящей ценностью обладает только золото. Повсюду имеют хождение дореволюционные николаевские золотые рубли — это твёрдая валюта, но их катастрофически не хватает, поэтому приходится расплачиваться бумажными деньгами, чья ценность весьма и весьма относительна.

Все цены на экипировку указаны в золотых рублях (ЗР). Если персонаж платит золотом, то всё довольно просто: он должен потратить столько золотых рублей, какова цена предмета. Самое интересное начинается, когда персонаж платит бумажными деньгами. Здесь не обойтись без хитрого торга. Теоретически каждая валюта привязана к золоту и обеспечивается им в полном объёме — в реальности же это совсем не так. Курс валюты к золоту непостоянен и зависит от множества факторов. Можно сказать, что и курса никакого нет: как договорятся продавец и покупатель, так и будет.

Если персонаж хочет приобрести что-то за бумажные деньги, необходимо определить курс той валюты, которой он собирается платить, затем начинается торг. Торг описывается правилами *социального конфликта* с некоторыми особенностями. Покупатель и продавец осуществляют проверки *навыка Убеждения* в течение трёх раундов, каждый раз приводя свои аргументы: покупатель в пользу того, что цена мета должна быть выше номинальной, второй — что не должна от неё отличаться. Обычно обсуждается качество товара, но в ход идут и любые другие резоны вплоть до угрозы пристрелить строптивого торговца и взять товар силой. Очень важна и стоимость самой валюты. Существует очень много факторов, влияющих на неё: например, величина гособразования, печатающего валюту; стабильность его экономики; хождение его валюты в данном регионе; дипломатические отношения с ним. Для каждого раунда проверок ситуационные модификаторы должны быть отдельные. За каждый успех продавца положите на стол *жетон*, за каждый успех покупателя — уберите, однако на столе не может остаться меньше одного *жетона* — бесплатно товар никто не отдаст. Торг заканчивается по истечении заданного количества раундов (обычно трёх) или же когда аргументы одной из сторон исчерпаны. Количество *жетонов*, оставшихся на столе, показывает, во сколько раз получившаяся цена будет выше номинальной.

Пример: *Поручик колчаковской армии хочет купить сена для своего коня в заснеженной безжизненной тургайской степи у местного коневода на сибирские рубли, которыми ему платят жалованье. Номинальная цена составляет всего рубль, но это если платить серебром. Хитрый степняк, несмотря на свою дикость, неплохо разбирается в том, какие деньги чего стоят. В первом раунде поручик напирает на то, что правительство Российского Государства — крупный игрок, и золота, чтобы обеспечить свою валюту, у него много, на что степняк отвечает, что оно того и гляди рухнет под ударами партизан.*

Поручик получает на проверке один успех, а степняк — два. На столе остаётся две фишки: одна была, две добавились, одна снята. Степняк начинает жаловаться, что никому, кроме офицеров колчаковской армии сибирские рубли не нужны, на что поручик резонно парирует, что скоро тут будет туркестанский красный эскадрон, который вообще возьмёт всё сено бесплатно. Во втором раунде на проверке степняк не получает ни одного успеха, а поручик — один. На столе остаётся одна фишка, т. к. поручик снимает одну. В третьем раунде степняк вообще говорит, что если офицер не хочет покупать сено у него, то может поискать его где-то ещё в пустынной степи или выкопать сам из-под снега; поручику ничего не остаётся, кроме как перейти к угрозам. Степняк получает на проверке два успеха, а поручик — один. В итоге на столе лежат две фишки: одна была, две добавились, одна убрана. Это означает, что степняк готов уступить сено в 2 раза дороже номинала, что соответствует двум сибирским рублям.

Иностранные валюты

Если рассчитываться золотыми монетами, то 1 николаевский рубль по весу будет примерно равен 3 французским франкам, 2 немецким маркам, 1 японской иене, 0,5 доллара САСШ и 0,1 британского фунта стерлингов. Аналогичный модификатор будет применяться для определения результатов *торга* при расчёте бумажными купюрами соответствующих заграничных валют.

Бартер

Также на Красной Земле распространён натуральный обмен — бартер. При обмене одной вещи на другую цена более дорогой вещи делится на 10, и её владельцу даётся 10 *жетонов* — каждый в 1/10 цены более дорогого предмета. Владельцу более дешёвого предмета даётся столько *жетонов*,

Совзнак

Новороссийский рубль

Донской рубль

Махновский рубль

Одесский рубль

Северо-Кавказский рубль

Германская марка

Карбованец

Архангельская «моржовка»

Новгородский рубль

Туркестанский тэнге

Сибирский рубль

Приморский рубль

Семёновский рубль

Золотой рубль

сколько стоит его предмет относительно более дорогого. Затем проводится *социальный конфликт*, в котором сторона, чей предмет стоит меньше, пытается убедить другую в том, что обмен равноценен. Каждый *успех*, накопленный участниками, даёт им один *жетон*. Переговоры длятся заданное количество раундов (обычно три). Если за это время количество *жетонов* у участников обмена не сравнялось, тот, у кого оказалось меньше *жетонов*, должен доплатить по 1/10 цены более дорогого предмета за каждый *жетон* разницы или же предложить предмет на эту сумму.

Исключением из этого правила являются патроны: их всегда можно обменять по номиналу, но при покупке действуют обычные правила.

Чёрный рынок

Достать что-то нужное — это всегда проблема на Красной Земле. И дело даже не в деньгах — их всегда можно раздобыть. Просто вот уже пять лет здесь ничего не производится, кроме оружия и обмундирования. Единственная возможность что-то достать — это перекупить вещь на чёрном рынке. Гражданские предоставлены сами себе. Лишь в некоторых редких гособразованиях производятся товары народного потребления. Чаще приходится довольствоваться продукцией с военных складов. О том, как она попадает на чёрный рынок, догадаться несложно. С другой стороны, настоящим искателям приключений вряд ли понадобятся вазы и стулья, а то, что им нужно, военная промышленность производит в избытке.

Чтобы купить или продать любой предмет, персонаж должен осуществить проверку *Уличного чутья*. Успех означает, что персонажу удалось узнать, где его можно достать или кому продать. Каждый *подъём* даст ему +2 к последующей проверке торга (см. ниже) при сделке. *Провал* означает, что персонажу пока не удалось найти, где продаётся нужный предмет, но он может повторить попытку на следующий день. Выпавшая на игральной кости единица при проверке *Уличного чутья*, независимо от результата на *диком кубике*, означает, что товара в населённом пункте персонаж не нашёл — даже если он там есть, ему его не продадут, можно не пытаться. Если же случился *критический провал*, то местные не только ничего не продадут персонажу, но и посчитают его поиски подозрительными и сообщат о нём в органы правопорядка.

Проверка *Уличного чутья* модифицируется в зависимости от *редкости* товара, величины населённого пункта (в маленьких городках сильнее не только дефицит, но и недоверие к чужакам) и прочих определяемых ведущим факторов, например, запрета на распространение этого товара в данном гособразовании (оружие не для членов партии большевиков в Совроссии) или наоборот его вседоступности (то же оружие, но в Гуляй-поле). Редкость оружия обозначена в таблице товаров и цен.

Если товар ищут сразу несколько персонажей (все персонажи игровой группы), то проверка осуществляется не каждым в отдельности, а кем-то одним, но остальные могут ему помогать (т. е. *совместная проверка*).

Если игроки хотят побыстрее избавиться от всего скарба, ведущий может разрешить им осуществить одну проверку на поиск покупателя для всех предметов сразу, но модификатор на проверку будет как у самого редкого из них.

Величина населённого пункта	Модификатор
Хутор	-4
Деревня	-2
Город	0
Столица гособразования (Москва, Севастополь, Омск)	+2
Центр нелегальной торговли и контрабанды (Одесса, Владивосток, Кронштадт)	+4

Редкость товара	Модификатор
Уникальный (зачарованные предметы)	-4
Редкий (предметы высокого качества, колдовские зелья)	-2
Обычный (предметы хорошего качества)	0
Доступный (предметы нормального качества, фураж и еда высокого качества)	+2
Вседоступный (предметы низкого качества, фураж и еда до хорошего качества)	+4

Бездорожье

Правила этого раздела нужны для того, чтобы полнее отразить реалии Красной Земли. Каждый ведущий должен сам решить, использовать их в своей игре или же ограничиться стандартными правилами «Дневника авантюриста».

Красная Земля занимает огромную территорию — более шестой части суши земного шара. Даже до Революции и Перелома передвижение по ней было далеко непростым занятием, а с падением власти и повсеместным наступлением хаоса оно стало ещё сложнее.

Главный транспорт, которым могут воспользоваться обитатели Красной Земли помимо собственных ног, — это конь. Типы коней описаны в главе 6 «Обитатели Красной Земли», а цены на них — ниже в данной главе. Но не так-то просто путешествовать верхом: персонаж, проведший в седле неделю, должен осуществить проверку *Верховой езды со штрафом -2* или стать *утомлённым* . Если у персонажа нет *навыка Верховой езды*, то проверку надо осуществлять каждый день.

На повозке или верхом путешествуют практически все. Техника распространена гораздо реже. Но самый быстрый и надёжный транспорт — это железная дорога. Сеть железных дорог позволяет перемещаться на большие расстояние, вокруг них строится политика целых гособразований. Контроль над ключевыми ветками является вопросом жизни и смерти для них. Главной транспортной артерией Красной Земли является знаменитый Транссиб.

Далёкие путешествия

Большая часть территории Красной Земли — это труднопроходимая местность. Дорог не так много, как хотелось бы, и движение по ним порой опасно. Пеший суточный переход по дороге составляет обычно не более 40 км, если двигаться около 8 часов в сутки. Всадники, не обременённые обозом, способны покрывать за сутки вдвое большие расстояния. Скорость и дальность движения автомобиля определяются качеством дорог, выносливостью водителя и пассажиров, и, что самое главное, наличием топлива.

Повозки, лошади и особенно техника не всегда могут пройти через некоторые труднодоступные уголки, например, по топям или горным перевалам. В этом случае ведущий должен решить, может ли средство передвижения вообще двигаться в этой местности на дальние расстояния или же его придётся бросить и двигаться дальше пешком.

Отдельное замечание касается танков. Стальные махины начала двадцатых годов прошлого века мало напоминали свои современные аналоги — они были ненадёжны и часто ломались. Для дальнего передвижения они вообще не были предназначены: их перевозили по железной дороге. Так что лихо проехаться на обычном танке тех лет по всей Красной Земле не удастся.

И всё же лучшим способом перемещения является железная дорога. Значительная часть дорог разрушена, но те, которые остались, продолжают функционировать. Средняя маршрутная скорость движения пассажирского поезда с учётом многочисленных остановок и периодических задержек (чтобы дать дорогу правительственным и военным эшелонам) составляет всего 5 км/ч, т.е. за сутки поезд проходит чуть более ста километров. Естественно, что спецпоезда движутся быстрее, преодолевая 300 км/сутки и даже более.

Сев на поезд, гражданин рассчитывает через условное количество дней попасть в пункт назначения. На Красной Земле быть в этом уверенным совершенно не стоит. Скорее всего, за время пути что-нибудь произойдёт. Как только поезд, на который сели герои, отправляется, ведущий бросает 1d8. Именно через столько дней пути с составом может что-то случиться. Чтобы определить это, ведущий бросает 2d6 и сверяет результат с таблицей ниже. Если на броске 1d8 выпало больше дней, чем персонажам осталось ехать до пункта назначения (из расчёта сто километров в день), то событие не происходит.

Результат	Событие
2	Поезд пустили под откос партизаны! Вагон взорван, см. правила крушения поездов
3-4	Поезд остановлен вооружённой бандой. 50 конных бандитов с главарём.
5-6	В поезд проникла шайка грабителей, в вагоне находится 2d6 бандитов с главарём
7	Ничего не происходит, движение в обычном режиме
8-9	Движение перекрыто на 1d6 дней из-за прохода военных эшелонов
10-11	Поезд остановлен, локомотив отцеплен и передан местными властями другому составу. Задержка на неопределённый срок.
12	Встреча со сверхъестественными силами.

Правительства гособразований уделяют огромное внимание поддержанию качества дорог — им это важно для переброски войск и грузов. А вот обычному путешественнику проехать из одного гособразование в другое будет не так просто. Враждующие гособразования просто перекрывают дороги и пропускают поезда из-за границы только в исключительных случаях. Особенно надёжно защищаются границы между красными и белыми гособразованиями: никому не придёт в голову сама возможность пропустить поезд из Воронежа в Новочеркасск.

Да и не сядет в него никто. Но, конечно, возможность обойти запреты есть всегда. Например, из Советской России на территорию Российского Государства можно сравнительно легко попасть следующим образом: сделать пересадку в Ижевске (ижевцы охотно принимают мирных жителей из Советской России), оттуда доехать до Екатеринбурга (ведь между ижевцами и Уральской Народной Республикой заключён союз), а из Екатеринбурга — после прифронтовых застав и обысков — до Омска (в 1921-ом году между уральцами и колчаковцами заключено перемирие). Так что всё возможно, достаточно знать политическую обстановку.

Насколько сложно достать билет на поезд, зависит от гособразования. Например, несмотря на то, что больше всего железных дорог и поездов в Советской России, билеты там не продаются открыто — они выдаются через партийные органы. Ваш ведущий укажет цену билета, ориентируясь на карту Красной Земли, приведённую в данной книге.

Крушение поезда

Пускать под откос поезда — это излюбленная тактика партизан и бандитов по всей Красной Земле. Судьба тех, кто находится в это время в вагонах, полностью в их собственных руках. Если происходит крушение вагона или локомотива, на котором передвигается персонаж, он должен осуществить *проверку Ловкости* или получает 2d6 *урона* и оказывается заваленным. Выбраться из-под груды искорёженного металла не так-то просто, и неумелые движения человека могут только навредить ему. Персонажу даётся пять раундов, чтобы выбраться, или он застревает окончательно и обречён на мучительную смерть. За эти пять раундов он должен получить три *успеха* или *подъёма* на проверке *Силы* или *Ловкости* по своему выбору (см. «Дневника авантюриста», стр. 86). Наличие специального снаряжения или помощь других может дать положительный модификатор к этим проверкам.

Другие опасности

Ориентация на местности

На диких просторах Красной Земли несложно заблудиться. Перемещение на любое расстояние из одного пункта в другой по дикой местности, где нет ориентиров, требует проверки *Выживания*, реализуемой по правилам *Вызова судьбе*, т. е. персонажу даётся пять раундов, чтобы набрать три *успеха* или *подъёма* (см. «Дневник авантюриста», стр. 86). Провал означает, что персонаж заблудился и пришёл куда-то совсем не туда.

Модификаторы к проверке зависят от типа местности. Открытые пространства не влияют на неё; леса, горы и болота дают штраф от -2 до -4.

Трясина

Находясь в болотистой местности, персонаж может угодить в трясину. Область трясины равна *большому шаблону*, и её можно заметить издалека на расстоянии в клетках, равном *Смекалке*, что требует успешной проверки *Внимания*. Если персонаж не смог или не захотел обойти трясину и входит в её область, он должен осуществлять проверку *Ловкости* каждый раунд нахождения на ней, или его начинает засасывать. Обычно утопление происходит очень быстро, менее чем за минуту. Персонажу даётся пять раундов, чтобы выбраться из трясины, или он тонет и погибает. За эти пять раундов он должен получить три *успеха* или *подъёма* на проверке *Силы* (см. «Дневника авантюриста», стр. 86). Другие персонажи могут помогать ему, бросая верёвки или протягивая палки, но они рискуют сами угодить в трясину, если войдут в её область.

Горный обвал

В горах и пещерах высока опасность схода лавины, обвала, камнепада, который очень легко вызвать случайным громким звуком, особенно выстрелом. Выпадение единицы на *проверке Стрельбы* из огнестрельного оружия или единицы и двойки на броске гранаты, независимо от результата на диком кубике, приводит к обвалу. Все персонажи в пределах большого шаблона с центром на персонаже, вызвавшем обвал, должны осуществить *проверку Ловкости* или получают 3d6 урона и оказываются заваленными. Выбраться из-под обвала не так-то просто, и неумелые движения человека могут только навредить ему. Персонажу даётся пять раундов, чтобы выбраться, или он застревает окончательно и обречён на мучительную смерть. За эти пять раундов он должен получить три *успеха* или *подъёма* при *проверке Силы* или Ловкости по своему выбору (см. «Дневника авантюриста», стр. 86). Наличие специального снаряжения или помощь других может дать положительный модификатор к этим проверкам.

Безнадёжность

Правила этого раздела нужны для того, чтобы полнее отразить реалии Красной Земли. Каждый ведущий должен сам решить, использовать их в своей игре, или же ограничиться стандартными правилами «Дневника авантюриста».

Красная Земля изнывает от эпидемий, выкашивающих целые густонаселённые области. Заболеть смертельной болезнью здесь ничего не стоит, а вот вылечиться гораздо сложнее — медицина не на высоте, не хватает ни врачей, ни лекарств. Тот, кто ни разу не переболел ни одной серьёзной болезнью за всё время Великой Войны, Революции и Гражданской, может считать себя настоящим счастливцем. Тиф, испанка, сифилис, туберкулёз, холера, сибирская язва — они унесли больше жизней, чем война.

Повсеместные хаос и разруха также не способствуют здоровому образу жизни. Алкоголь и наркотики помогают хотя бы на время примириться с рассыпающейся на глазах реальностью, и очень многие уже пали жертвой этих пагубных пристрастий.

Вещества

Если вы как игрок хотите, чтобы ваш герой был подвержен этим порокам или же как ведущий хотите ввести в игру таких персонажей, используйте приведённые ниже правила.

Употребление вещества в достаточном для персонажа количестве (одна доза) даёт ему временные положительные модификаторы к некоторым навыкам и чертам, но делает его *утомлённым*. Если он продолжит употреблять вещество (ещё одна доза), то модификаторы увеличатся вдвое, но он станет *истощённым*. Дальнейшее употребление приведёт его в состояние *при смерти* и даже может привести к летальному исходу. Все преимущества, описанные ниже, уже учитывают штрафы за *усталость*, Т.е. обозначенные в описании вещества плюсы к проверкам «перекрывают» минусы за *усталость*. Таким образом. если в описании действия алкоголя указано +1 к проверкам *Запугивания* и *Характера* в *поединке воли*, то это означает, что только к ним будет прибавляться +1, хотя все остальные проверки осуществляются со штрафом —1 за счёт *усталости*.

Действие вещества длится 1d6 часов, т.е. через каждые 1d6 часов заканчивается действие одной дозы принятого вещества, и модификатор снижается. При этом эффект *усталости* сохраняется до тех пор, пока персонаж не получит полноценный отдых.

***Пример**: Персонаж выпил две дозы алкоголя, получив +2 к проверкам Запугиванияи Характера в поединке воли и +4 к проверкам страха. Это сделало его истощённым. Через 1d6 часов (2 часа) истекает действие первой дозы, модификаторы снижаются до +1 Харизма, +2 к проверкам страха, но он остаётся истощённым. Ещё через 1d6 часов (5 часов) истекает действие и второй дозы, персонаж лишается всех преимуществ, но продолжит быть истощённым, пока не проспится.*

В обычной жизни от употребления алкоголя и наркотических веществ развивается зависимость. Для целей игры предлагаем считать, что за время приключений она появиться не может. Если персонаж не начал игру с *изъяном Дурная привычка (крупный)*, то получить её он может только по решению ведущего, если тот посчитает, что это будет интересно для вашей игры.

Вещество	Эффект	Цена
Алкоголь	Прибавляет уверенности и лишает страха, +1 к проверкам *Запугивания* и *Характера* в *поединке воли*, +2 к *проверкам страха*	1-5
Морфий	Вызывает эйфорию и снижает болевой порог, +1 *Стойкость*, +2 к *проверкам на прочность*	50
Кокаин	Ускоряет реакцию и стимулирует мозговую деятельность, +1 *Защита*, +2 к *проверкам Внимания* для обнаружения опасности	10
Опиум/Гашиш	Снимает боль и лишает страха, +2 к *проверкам страха*, +1 к *проверкам на прочность*	10

Безжалостность

Персонаж-новичок, начиная игру, имеет снаряжения на 500 рублей. Эта сумма только кажется значительной: на них предстоит приобрести документы, оружие и приличную одежду. На коня уже может и не хватить.

Не расстраивайтесь — Красная Земля даёт множество возможностей для обогащения. В конце концов, можно сэкономить и приобрести товар качеством похуже.

Качество снаряжения

Все предметы, которыми может владеть персонаж на Красной Земле, разбиты на несколько обобщённых категорий: походное снаряжение, инструменты, лекарства и т.д. В приведённых ниже описаниях указано, что может в них входить, но конкретный набор предметов ограничен только фантазией игрока и ведущего.

Снаряжение влияет на *проверки навыков*, давая положительные модификаторы к ним. Например, походное снаряжение даёт преимущество при проверках *Выносливости*. При отсутствии необходимого снаряжения проверки этих навыков получают штраф -2. Чрезвычайно сложно, к примеру, вскрыть замок без хотя бы самых плохоньких отмычек. Некоторые предметы (лекарства) расходуются при использовании, другими можно пользоваться постоянно.

Внутри каждого типа снаряжения существует различие по качеству: низкое, нормальное, хорошее и отличное. Чем выше качество предмета, тем лучше он справляется с тем, для чего предназначен. Снаряжение самого низкого качества стоит гораздо дешевле обычного предмета, но имеет одну неприятную особенность: если при проверке с его использованием на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1, то такой предмет приходит в негодность. Если у героя к тому же есть *изъян Кривые руки*, то в его «умелых» руках это барахло будет ломаться при выпадении 1 и 2.

Если в описании не указано иного, то любое снаряжение даёт положительный модификатор к соответствующим проверкам.

Такие товары, как кони, документы, вещества, описываются особыми правилами, которые можно найти в соответствующих параграфах этой главы. Вооружение и техника покупаются отдельно и описаны в отдельном разделе. Обычная еда, жильё и другие товары повседневного спроса обобщённо описываются через категорию Образ жизни, а вот о том, что взять с собой в дикую глушь, придётся позаботиться отдельно — от этого на Красной Земле зависит здоровье и сама жизнь человека.

Качество снаряжения	Бонус к проверкам
Низкое	+0, т.е. позволяет просто проводить *проверку* без минуса за отсутствие снаряжения, ломается при выпадении 1
Нормальное	+0, т.е. позволяет просто проводить *проверку* без минуса за отсутствие снаряжения
Хорошее	+1
Отличное	+2

Образ жизни

Каждый человек на Красной Земле живёт так, как может: кто-то едва сводит концы с концами, а для кого-то хаос и разрушение привычного уклада обернулись баснословными прибылями. Еда, жильё и одежда обычных людей зависят от толщины кошелька. Следует отметить, что не все на Красной Земле нищенствуют. Стоило установиться шаткому перемирию, как повсюду моментально открылись разного рода гостиницы, постоялые дворы, увеселительные заведения. И в них всегда полно людей — новых хозяев жизни. Однако при этом и ночлежки тоже переполнены.

Чтобы не утруждать ни игроков, ни ведущего чересчур подробным описанием всего, что герои могут купить, где поесть и где жить, здесь сразу же указывается стоимость ведения определённого образа жизни из расчёта на день. Расходуя указанное количество денег за период, персонаж может рассчитывать на всё перечисленное в описании этого образа жизни: питание, проживание, дополнительные услуги. Возможные отклонения от стандарта остаются на усмотрение ведущего. Также надо учитывать, что не все населённые пункты могут обеспечить удовлетворение любых прихотей героя по высшему разряду, а где-то, например, в Советской России, излишние роскошества могут и вовсе привлечь к себе нежелательное внимание.

Деньги за ведение выбранного образа жизни тратятся условно: по прошествии дня они просто вычитаются из имущества персонажа. Если он «вёл» его не весь день (например, проездом пообедал в трактире), то ведущий может уменьшить сумму в 2 или 3 раза на своё усмотрение. Ни один образ жизни не включает в себя покупку оружия, походного снаряжения, лекарств и веществ, сверхъестественных предметов и билетов на дальние расстояния: все эти вещи нужно покупать отдельно. И, само собой разумеется, что это правило распространяется только на время нахождения в населённых пунктах: посреди глухой степи и дремучей тайги просто нет того, кто предоставил бы сервис, — о себе придётся позаботиться самому.

Образ жизни влияет на *проверки Убеждения*, но, в отличие от снаряжения, отсутствие трат «на жизнь» не даёт штрафа к этой проверке. Если человек может позволить

себе тратить большие суммы денег на собственный комфорт, то он что-то значит в мире Красной Земли. Влачение нищенского существования (аналог низкого качества) обычно налагает штраф –1 на *проверки Убеждения*: босякам не верят. Кроме того, чем хуже образ жизни, тем выше шанс заболеть какой-нибудь болезнью.

• **Низкое качество**. Проживание в ночлежке или сарае, питание хлебом и водой или в бесплатных столовых для бедных.

• **Нормальное качество**. Проживание на постоялом дворе или съёмной комнате, горячее питание без мяса, дешёвый алкоголь, езда в общественном транспорте (если он есть), посещение синематографа, бани, парикмахера.

• **Хорошее качество**. Проживание в гостинице или съёмной квартире, отличное горячее питание в ресторанах, езда на извозчике, посещение театра, увеселительных заведений.

• **Отличное качество**. Проживание в лучшем отеле, эксклюзивное питание (вплоть до личного повара) и прочие приятные излишества.

Снаряжение

Походное снаряжение

Когда я в первый раз в жизни оказался посреди зимней степи (это было, если мне не изменяет память, в декабре двадцать первого в Забайкалье), мне показалось, что в этом нет ничего страшного. В конце концов, смогли «первопоходники», смогу и я. Боже, как я ошибался! Пронизывающий ветер, ледяной дождь, ноги проваливаются по колено в колючий наст. Никогда не думал, что обычный лёд может быть настолько острым и так ранить тело! И главное, ни единого деревца, чтобы разжечь костёр. Так и приходилось согреваться втроём под одной шинелью. Из десяти до цели дошли только семеро. Хорошо, что у нас был примус и керосин к нему — в этом было наше спасение, иначе жертв стихии было бы больше. Сложно представить, что пришлось пережить первым добровольцам генерала Корнилова в январе 18-го посреди Сальской степи или Северной ударной группировке РККА, безуспешно пытавшейся с марша взять Обдорск холодной зимой 20-го. Знаете ли, это вне человеческого понимания! Но на то они и есть Герои...

Походное снаряжение состоит из многих необходимых в дикой природе вещей: заплечного ранца, компаса, верёвки, ножа, спичек, рыболовных крючков и прочего. Использование походного снаряжения даёт преимущество при *проверках навыка Выживания*, связанных с поискам еды, воды, ориентированием на местности и т.д. Без снаряжения эти проверки осуществляются со штрафом -2 или выше.

• **Низкое качество**. Холщовый мешок, пачка спичек или кремень и огниво.

Непонятно, как вообще люди могли рассчитывать на то, чтобы остаться в живых с этими нехитрыми предметами. По всем раскладам они должны были умереть, но ведь выживали же!

• **Нормальное качество**. Походный ранец, одеяло, фляга и мех для воды, запас спичек, соль, компас, верёвки, нож, рыболовные крючки, керосинка (керосин не входит в комплект).

По мере моего погружения в безумие хаоса Красной Земли я понял, что есть лишь один способ отделить человека, желающего выжить, от смертника — узнать, что он с собой носит ежедневно. Если при нём всегда был некий известный всем «набор выживания», то с ним имеет смысл говорить — в противном случае незачем общаться с кандидатом в нежить.

• **Хорошее качество**. Кожаный ранец, зажигалка и много комплектов спичек, карабины, нитки и иголки, клей, силки (ловушки для мелкой живности), динамит для рыбы, комплект топографических карт, многофункциональный «швейцарский» раскладной нож, примус (керосин не входит в комплект), брезент и остов для палатки (по желанию игрока, +7 кг).

Я довольно на своём веку навидался разведчиков. Любые гособразования никогда не жалели денег на своих шпионов. Снаряжение им даётся самое лучшее, а толку? Свой «швейцарский» нож я снял в Карелии с трупа, который до половины обгрызли волки. Считаете меня мародёром? Видели бы вы этих волков... Как и я «не совсем» мародёр, так и они «не совсем» волки.

• **Отличное качество**. То же что и в хорошем качестве, но никогда не рвётся и не ломается.

Зимнее снаряжение

Кто там воспевал русскую зиму? Хочется плюнуть ему в рожу (или в лицо, если это дама). Он, видимо, не знал, каково это — замерзать. Нет ничего романтичного в том, чтобы замёрзнуть насмерть. Когда мне было четырнадцать лет, я тоже читал Джека Лондона, но мне всегда казалось, что он шутит. Так вот, господа, он не шутит. Замерзать — это именно так плохо, как он описывает.

Зимнее снаряжение позволяет не замёрзнуть в холодном климате. Оно состоит из меховой куртки или шубы, тёплых штанов, свитера, тёплого одеяла и т.д. Использование зимнего снаряжения даёт преимущество при *проверках навыка Выживания*, связанных с сопротивлением холоду, а так же добавляет +1 к *броне*. Без снаряжения эти проверки осуществляются со штрафом –2.

- **Низкое качество**. Полушубок и валенки.

У первопоходников даже этого не было. Но если вы срочно не собираетесь в Ледяной Поход, то вам стоит как-то лучше позаботиться о своей жизни.

- **Нормальное качество**. Тёплое нижнее бельё, шерстяные носки, валенки, полушубок, шуба, спальный мешок.
- **Хорошее качество**. Шерстяные рейтузы, вязаный свитер, тулуп, сапоги на меху, палатка (+15 кг).

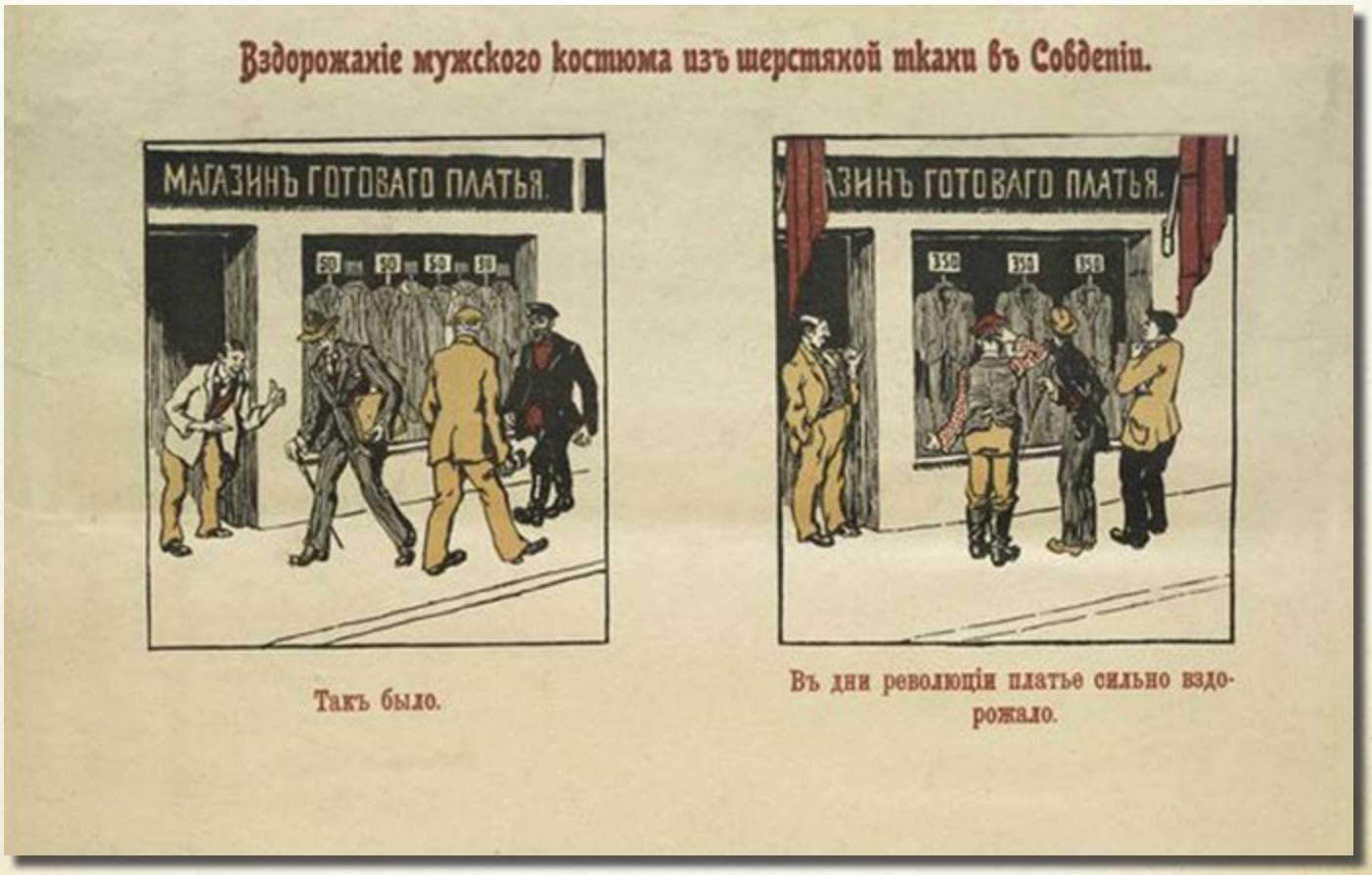
В палатке тепло, в чистом поле холодно. Зачем, спрашивается, обеспечивать людей качественной одеждой, если им можно пообещать, что после атаки они возьмут всё бесплатно? Но, тем не менее, кому-то всё это так или иначе выдаётся. У Колчака, говорят, выдают лучшее обмундирование тем, кто сподобится пойти в Полярную Экспедицию. И карателям. У большевиков кстати то же самое. А то вдруг они кого-то не добьют! Смешно.

- **Отличное качество**. То же, что и при Хорошем качестве, но не мешает двигаться.

Перед броском в Монголию я закупился лучшим обмундированием. Не спрашивайте, как я его достал. Спасибо атаману Семёнову и его всепроникающей коррупции. Я просто не мог позволить своему телу быть игрушкой ледяных ветров хотя бы ещё один раз. Это слишком дорого мне стоило. И моё бренное тело было мне благодарно. Новейшие достижения науки защитили меня от холода и ветра. Это выглядит как очередная агитка, но это правда. Новая наука, оккультизм и колдовство делают жизнь проще для тех, кто готов платить. В этом и есть правда Красной Земли.

Походный паёк

Голод — не тётка. Сколько раз я находил подтверждение этой простой народной мудрости! В глухой степи, в дремучей тайге, в безводной пустыне да даже в средней полосе вдали от городов — только наличие пропитания определяло, выживу я или нет. Отсутствие еды превращает цивилизованного человека в дикаря почище всяких сверхъестественных влияний. Неделя без еды — и ты уже готов на всё ради собственного выживания. К чести своей, я готов свидетельствовать перед Богом, что никогда не опускался до каннибализма.



К сожалению, некоторые из моих товарищей, как и многие обитатели Красной Земли, не могут о себе такого сказать....

Походный паёк включает сухие продукты и воду, достаточную для пропитания человека в течение дня. В зависимости от своего качества он может включать как одни сухари, так и экзотические, но полезные вещи, вроде шоколада и кофе. Использование дорогого походного пайка даёт преимущество к *проверкам навыка Выживания*, связанным с сопротивлением холоду и болезням в течение того дня, когда он употреблялся. Использование самого дешёвого походного пайка (низкого качества) требует *проверки Выносливости* — при *провале* считается, что персонаж не получил еды в течение дня.

Успешная *проверка* навыка *Выживания* в дикой природе обеспечивает персонажа нормальным пайком. Каждый *подъём* даёт возможность обеспечить нормальным пайком ещё одного человека. Убитый зверь даёт от 5 до 30 пайков нормального качества в зависимости от своего размера. При этом воду придётся добывать отдельно.

- **Низкое качество**. Вода и сухари.

  На такой пище долго не продержаться: даёт о себе знать недостаток белка и витаминов. Хотя многие несчастные беженцы по всей Красной Земле не имеют и этого!..

- **Нормальное качество**. Вода, сухари, консервированное, сушёное или вяленое мясо (зачастую неизвестного происхождения), непортящиеся овощи. Возможно, немного водки.

  На такой еде можно протянуть сколь угодно долго — пока не начнёт тошнить от однообразия.

- **Хорошее качество**. Вода, спиртное, качественные мясные и овощные консервы, сухофрукты и орехи, чай.

  Как будто обедаешь в ресторане! Это к вопросу, во что превратились рестораны на Красной Земле...

- **Отличное качество**. Вода; дорогое спиртное; лучшие мясные, овощные и фруктовые консервы; сухофрукты и орехи; шоколад; кофе и чай; энергетические смеси.

  Я никогда не видел, чтобы кто-то из моих спутников баловался подобным. Говорят, такой паёк выдают оккупационные войска САСШ своим «рейнджерам» на Кольском полуострове. Как бы то ни было, по словам их рекламы, пресловутые «особые американские энергетические батончики» пользуются огромным спросом среди бойцов террористических ячеек. Бог судья этим коммерсантам!

Одежда

Одной из самых удивительных вещей, которые я отметил во время моих путешествий по Красной Земле, было то, что люди никогда не теряют желания выглядеть пристойно. Как бы ни был скуден заработок, каждый пытается одеться так, чтобы никто о нём не сказал, что он выброшен на дно жизни. Раньше в России я такого не наблюдал: в глазах иностранцев

мы всегда были известны своей небрежностью. Сейчас же всё переменилось. Видимо, виной всему всё те ужасные катаклизмы, что потрясли общество в последние пять лет. Те, кто остался без средств к существованию, быстро погибают, а остальные спешат заявить своим внешним видом: «У меня всё хорошо! У меня есть, на что жить, и я не собираюсь умирать, как бы вам всем этого ни хотелось!» Где бы мне ни приходилось бывать, впитанная с молоком матери привычка хорошо одеваться и следить за собой, сослужила мне отличную службу.

Одежда указывает на социальный статус человека. Самая дешёвая одежда — это нищенские лохмотья, самая дорогая — изысканные костюмы и платья из лучших тканей. В обычной ситуации одежда влияет на *Харизму* персонажа: лохмотья снижают её, а роскошный костюм — повышает. Отсутствие одежды снижает *Харизму* на 2.

Конечно, движение «Долой стыд» достаточно изменило взгляды общества на границы пристойного, но всё-таки голый человек выглядит слишком экстравагантно даже для Красной Земли. Однако этот эффект работает не всегда: в той ситуации, когда персонаж оказывается среди босяков, его чёрный фрак с запонками скорее вызовет к нему ненависть.

Солдатская форма считается одеждой нормального качества, а офицерская — хорошего или отличного (последнее — для чинов выше полковника).

- **Низкое качество**. Лохмотья бедняка. Рваные ношеные штаны, зашитые и латаные сапоги зачастую без подошвы, грязная крестьянская рубаха и нечто, напоминающее верхнюю одежду: полуистлевшая, простреляннная шинель, пальто без рукавов, куртка без пуговиц. О нижнем белье и головном уборе и говорить не приходится.
- **Нормальное качество**. Одежда для всех. Ношеные сапоги, ботинки или туфли; суконные штаны или юбка; льняная рубашка или блузка; пиджак или форменный китель; старое пальто или форменная шинель; два комплекта трикотажного нижнего белья; шапка треух, простая шляпа или фуражка.
- **Хорошее качество**. Сшито по фигуре. Новенькие сапоги, удобные ботинки или лакированные туфли; хлопковые брюки или юбка по фигуре; два комплекта шёлковых рубашек или блузок простых расцветок; кофта или жилетка; хорошо сидящий пиджак или китель; галстук или шейный платок; модное пальто, куртка или подогнанная по фигуре шинель; несколько наборов шёлкового нижнего белья; пара шляп, женских шляпок или фуражка. Пара украшений из недорогих драгоценных металлов или бижутерия. В Советской России и других революционных гособразованиях уже при таком внешнем виде могут начаться неприятности.
- **Отличное качество**. Искусно подобрано под конкретного человека. То же, что и при хорошем качестве, но сделано в соответствии с последними веяниями французской и итальянской моды (несмотря на Великую Войну, кутюрье продолжают творить). Лучшие из доступных материалы, изысканные украшения из драгоценных металлов и камней.

Конь

У каждого уважающего себя героя Красной Земли должен быть конь, иначе ему просто не выжить. К выбору скакуна нужно подходить с большим вниманием: нечистые на руку торговцы могут выдать дохлую клячу за породистого жеребца. Кони значительно отличаются друг от друга способностями, а также ценами. За хорошего скакуна не жаль отдать целое состояние.

Качество лошади влияет на её скорость, выносливость и другие свойства — см. главу 6: «Обитатели Красной Земли», где приводятся *параметры* разных типов скакунов.

Чтобы понять, что за коня пытаются ему продать, персонаж должен осуществить *проверку Верховой езды*. При *провале* он считает, что конь выше на 1 класс, чем он в действительности является. *Критический провал* означает, что он принял клячу за скакуна из личного табуна покойного Императора.

- **Низкое качество**. Полудохлая кляча. Сбитые копыта, седло, множество язв и болезней.
- **Нормальное качество**. Обычная лошадь, типичный скакун кавалерийского полка.
- **Хорошее качество**. Конь с конезавода, из хорошего казацкого или горского табуна.
- **Отличное качество**. Конь с бывших императорских или великокняжеских конюшен и табунов. Большая часть этих заводов уничтожена за годы смуты, поэтому найти такую лошадку можно только по чистой случайности да и то в собственности у сильных мира сего. Восстановить породу в ближайшие годы вряд ли будет возможным.

Фураж

Лошадей нужно кормить и поить: до сих пор никому не удавалось приучить этих умных животных отказаться от пищи, даже цыганам.

В отсутствии подножного корма простым лошадям нужно фуража (сена) на 1-2 рубля в неделю. Хорошие кони требуют более качественного корма: овса стоимостью на 3-5 рублей в неделю. Кормёжка сеном не восстанавливает их силы, и они чахнут: сено не избавляет их от *усталости*. Всаднику стоит позаботиться о том, где достать достойный корм для своего драгоценного скакуна!

Фураж должен соответствовать его качеству, иначе животное не сможет убрать состояние *усталости* от голода.

- **Низкое качество**. Гнилое сено.
- **Нормальное качество**. Сено, овёс низкого качества.
- **Хорошее качество**. Овёс.
- **Отличное качество**. Овёс высокого качества, частично пшеница, свежие овощи (морковь и пр.).

Поддельные документы

Качество поддельных документов влияет на *проверку Внимания* того, кто их проверяет: чем они лучше, тем сложнее выявить подделку. Подробнее о том, как получить документы, описано в этой главе в разделе Бесправие.

УДОСТОВЕРЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

Время рождения: 12-го Октября 1901 г.

Место рождения:

Род занятий: Контрольщик

Семейное положение: (Состоит или состоял в браке). Холост.

Находятся при не

Подпись владельца:

Выдано ~~Гражданином~~ Подъотделом Отдела Управления при Кронштадтском Совете Рабочих, Матросских и Красноармейских Депутатов „19" Июля 1919 года гражданину Российской Социалистической Федеративной Советской Республики Владимиру [illegible] Архангельской губ. Шенкурского уезда. Велико-Николаевской волости по 19-е Января 1920 года на предмет свободного проживания в пределах Российской С. Ф. С. Республики.

Заведующий Подъотделом

М. П.

Заведующий Столом выдачи удостоверений о личности

Инструменты

Специальные инструменты помогают лучше применять такие навыки, как *Взлом*, *Лазанье* (по скалам), *Лечение* (хирургические операции), *Ремонт*. Использование подходящих инструментов даёт преимущество при *проверках* соответствующих *навыков*. Без инструмента эти *проверки* осуществляются со штрафом *–2*.

- **Низкое качество**. Приблизительная замена.
- **Нормальное качество**. Кустарное производство.
- **Хорошее качество**. Промышленное производство.
- **Отличное качество**. Эксклюзивный, сделан на заказ.

Лекарства

Лекарства нужны для того, чтобы, как ни странно, лечиться от болезней. Использование лекарств даёт преимущество при *проверках* навыка *Лечения* при сопротивлении болезням и ядам. Без них эти *проверки* осуществляются со штрафом *–2*.

- **Низкое качество**. Примитивные и общедоступные народные средства.
- **Нормальное качество**. Специально собранные народные средства (травы, грибы и пр.), распространённые лекарства промышленного производства.
- **Хорошее качество**. Редкие лекарства промышленного производства.
- **Отличное качество**. Уникальные заграничные препараты. В связи со слабым развитием фармакологии ещё до Революции на Красной Земле не производятся.

Вооружение

Это довольно смешно, но некоторые из моих соотечественников (хотя термин устарел по причине отсутствия нашего «Отечества») считают меня героем. Как же так, пройти всю Красную Землю и ни разу не умереть! Уникум, да. Спрашивают у меня ответы на все вопросы. И, видимо, хорошо, что люди «изверились» (это слово я взял у монаха-публициста семнадцатого века, он писал о тогдашней Смуте), а то бы считали меня чуть ли не святым. Выжил и выжил. Хотел жить потому что. А что ещё мне им было отвечать? Что я выжил благодаря умению метко и быстро стрелять? Они бы не оценили. Им подай метафизику. Но перед вами, уважаемые читатели моих записей, мне нечего стесняться. Итак, я выжил, потому что умел хорошо стрелять. И у меня было много оружия. Точка.

Кстати сказать, те же самые американцы подходят к вопросу выживания более практично. Построив своё государство с помощью револьвера и бумажника, они с пониманием относятся к тем, кто действует сходными методами. В том, в чём обитатели Красной Земли ищут Мессию, эти ищут Сенсацию. Добравшись до Владивостока, я сразу оказался на целых пару дней новостью номер один. Для них я был некой диковинкой (ну и бесплатной рекламой оружейных «брендов» — они так называют фирмы-производители).

Какая-то из их газет взяла у меня интервью по поводу того, каким оружием я пользовался, чтобы выжить в «этой несчастной России». Нижеследующий текст — это некая выжимка из моего интервью, просто по делу: я убрал вопросы, оставил только ответы. Я старался опускать «наводящие» вопросы ангажированных репортёров, но, тем не менее, нижеследующий текст можно воспринимать в качестве банальной рекламы. Дело ваше. Мне по большому счёту наплевать.

Публикую мои ответы без купюр. Не удивляйтесь тому, что я, интеллигент, вдруг разбираюсь в калибрах и огневой мощи разных видов оружия. Без этого никак.

Пистолеты и револьверы

Револьвер «Наган»

Самый распространённый револьвер на Красной Земле — это можно смело сказать про него. Как все револьверы надёжен и прочен, но тяжёл и не очень точен. Использует уникальные (только для него) патроны с пулей, полностью утопленной в гильзе. Ещё до Революции линии по его производству были созданы в Туле и Ижевске, и до начала Революции они произвели чуть меньше миллиона единиц этого оружия. Выпускался в двух исполнениях: «офицерском» и «солдатском». Первое могло стрелять самовзводом, у «солдатского» же варианта приходилось каждый раз вручную взводить курок. Применяется он всеми, кто может его достать, — а это может быть практически каждый.

Маузер С-96

Этот пистолет немецкой фирмы «Маузер» по праву считается самым желанным оружием для тех, кому оно вообще нужно.

Мощный, дальнобойный, а с прикреплённым прикладом-кобурой — так и вовсе на голову превосходящий остальные пистолеты по дальности, «Маузер С-96» — истинное оружие храбреца: от комиссара до хунхуза. Правда, он тяжеловат, и его почти невозможно спрятать из-за крупных габаритов, но это прославленное оружие с лихвой окупает все недостатки. Неудивительно, что он дорог, и достать его нелегко. Поэтому его используют только те, кто может себе это позволить. Особенно это оружие полюбили красные комиссары и различные бандиты, но если для первых «Маузер» вместе с шашкой и пулемётом «Максим» составляют символическую Троицу пролетарского гнева, то вторые просто в силу специфики своей работы хотят иметь мощное и красивое оружие.

Маузер даёт +1 к *проверкам Запугивания* в небоевых ситуациях, если обладатель открыто его демонстрирует.

Браунинг FN M1903

Этот автоматический пистолет бельгийского производства в предвоенный период был популярен во многих странах. Браунинг снискал уважение своими выдающимися качествами, его имя стало нарицательным для обозначения автоматических пистолетов вообще. В Российской Империи Браунинги состояли на вооружении полиции и жандармского корпуса, а также приобретались офицерами в армии и флота в частном порядке согласно Высочайше одобренному приказу вместе с парабеллумами и маузерами.

Люгер-Парабеллум П 08

«Хочешь мира — готовься к войне»: вторая часть этого латинского афоризма (para bellum) стала именем для автоматического пистолета конструкции австрийца Георга Иоганна Люгера. После того, как офицерам разрешили покупать люгеры и браунинги в качестве табельного оружия, эти пистолеты стали весьма популярными в русской армии. А с началом войны к ним добавились трофейные.

Оружие для тех, кто любит стрелять быстро и точно. Парабеллум имеет чрезвычайно удобную рукоятку и очень лёгкий спуск.

Карманный «дамский, салонный» пистолет

Оружие, изначально предназначенное для скрытого ношения и применения в крайнем случае, причём основной козырь его применения — именно внезапность. Повреждения наносит не очень большие — как правило в подобных пистолетах применяется маломощный патрон (кроме «Дерринжеров» под 45-й калибр), прицельная дальность крайне мала (он не для этого проектировался), в обойме 5-6 патронов. До Империалистической войны было выпущено множество разновидностей почти под любой патрон. Наиболее распространён полуавтоматический «Браунинг 1906» калибра 7,65 мм. Распространение: как это ни банально, но у всех, кому нужен малозаметный, удобный в ношении пистолет — в первую очередь женщины (его можно спокойно спрятать в чулке или корсете) и всевозможные разведчики и террористы.

Карманные пистолеты налагают штраф –2 на *проверки* при попытках их обнаружить и дают преимущество +2 к проверкам *Маскировки* при попытке их спрятать.

Винтовки и ружья

Винтовка Мосина-Нагана

С фронтов Империалистической войны народные массы, влекомые потоком революционных событий, принесли оружие, с которым за долгие четыре года войны были лучше всего знакомы — винтовку Мосина образца 1895 г. Это массовое оружие, пригодное для вооружения армии неграмотных крестьян, — простое, надёжное и неприхотливое. Но на огромную армию царской России не хватало оружия даже при том, что заводы, производящие их, работали в три смены. Поэтому за границей были закуплены винтовки других образцов: Ли-Энфильд, Арисака. Использовались и трофейные австрийские Манлихеры, и немецкие Маузеры — и все эти образцы после краха фронтов попали в руки населения. Теперь, придя с фронтов Империалистической войны, это оружие служит войне Гражданской, и новые партии оружия: из-за границы, со старых складов, с кое-как налаженного производства — продолжают питать её.

Кроме пехотной винтовки широко используются укороченные варианты: драгунская и казачьи винтовки, а также карабины, предназначенные для вооружения артиллерийских расчётов. Они короче и легче пехотной винтовки, используют те же боеприпасы, однако не могут быть оснащены штыком.

Винтовка Бердана No.2

Несмотря на то, что эта однозарядная винтовка, принятая на вооружение ещё до русско-турецкой войны 1877-1878 годов, как и подобные ей системы на чёрном порохе под крупнокалиберную безоболочечную пулю, к началу XX века морально и технически устарела, она, однако, ещё находит ограниченное применение в войсках. Огромное число «берданок» и боеприпасов к ним хранилось на складах и в крепостях в качестве мобилизационного ресурса, их использовали в качестве учебного оружия в военных училищах и даже ограниченно применяли в действующей армии.

Как и «трёхлинейка», винтовка Бердана выпускалась не только в пехотном, но и в укороченных кавалерийских вариантах.

Обрез

Винтовки и ружья мощны, но громоздки. Народная смекалка нашла способ, как оставить первое и избавиться от второго свойства этого оружия: отрезать большую часть ствола и приклада. На выходе получился обрез — фактически кустарный пистолет под винтовочный или охотничий патрон. Это оружие неточное, недальнобойное, но страшное вблизи, а габариты, в целом сравнимые с Маузером, позволяют прятать его под тулупом или макинтошем весьма уверенно. Нет лучшего оружия для налётчика, бандита и повстанца, а кроме них почти никто и не использует обрезы.

Обрез можно использовать в *ближнем бою*.

Самопал, кустарное ружьё

«Тяжело в деревне без нагана...» — говорит современная поговорка. Однако, несмотря на массовые хищения оружия со складов, поставки из-за границы и кое-как налаженное производство, стволов всё равно не хватает. Поэтому предприимчивые умельцы из подручных материалов и (если они, конечно, есть) частей старого или поломанного оружия делают свои кустарные изделия. Грубые, зачастую непродуманные и не очень качественно сделанные они, тем не менее, выполняют свою задачу: убивают людей. Патроны, стволы, размеры — всё разное, нет двух одинаковых самоделок.

Самопал считается оружием низкого качества: если при проверке с их использовании на *игральной кости, соответствующей навыку*, выпадает 1, то такой предмет приходит в негодность. Если у героя к тому же есть *изъян Кривые руки*, то в его «умелых» руках это барахло будет ломаться при выпадении 1 и 2.

Автоматы и пистолеты-пулемёты

Автомат Фёдорова

Творение русского оружейника Владимира Георгиевича Фёдорова было попыткой создать полноценную автоматическую винтовку, предвосхитившую своё время. Винтовка, способная стрелять очередями, — это то, что нужно было русской армии, задыхавшейся от нехватки пулемётов.

Сделанная под патрон винтовки Арисака опытная партия поступила в войска как раз к 1917-му году. После Революции и Перелома, когда положение немного стабилизировалось, красные, получив в свои руки все чертежи и конструкторские документы на это оружие, спешно доработали её и развернули производство на бывшем Сестрорецком заводе, где ещё до Революции строился опытный цех для производства таких винтовок. Разумеется, она до сих пор страдает от недостатков конструкции, на устранение которых просто не было времени и средств. Только отборные части РККА имеют её на вооружении.

Пистолет-пулемёт МР-18

Позиционный тупик на Западном фронте Империалистической войны заставил Генеральный штаб 2-го Рейха настойчиво искать выход из сложившейся ситуации. Была разработана тактика действия штурмовых групп, пробирающихся за валом артиллерийского огня к позициям противника. Но этим группам требовалось компактное и скорострельное оружие, удобное для действия в траншеях. И оно было создано немецким конструктором Хуго Шмайссером.

Компактный и скорострельный пистолет-пулемёт МР-18 идеально подошёл для ближнего огневого контакта и был прозван в войсках «окопной метлой». Кроме штурмовых групп Рейхсвера это оружие в небольших количествах используется отборными бойцами союзников Германии.

Пистолет-пулемёт Томпсона

Не только боши учатся быстро — янки тоже не дурак! Залитые кровью траншеи Мировой войны быстро показали необходимость в компактном автоматическом оружии. Благо разработки подобного оружия в Америке велись ещё до начала войны. В спешном порядке они были доведены до ума, и в начале 1918-го года первая партия «Томмиганов» поступила в войска, и с тех пор количество единиц этого оружия возрастает.

Этот пистолет-пулемёт — поистине чудо оружейной техники: мощный патрон, ёмкий магазин, прочная конструкция. А главное, с каждым днём на Красной Земле их количество всё возрастает — правда, только в Экспедиционном корпусе САСШ.

Пулемёты

Пулемёт «Максим»

Станковый пулемёт «Максим» является самым массовым пулемётом на Красной Земле. В пехоте и кавалерии, на тачанке и на бронепоезде, на катере и самолёте — везде можно встретить его. На станке и на турели, со щитком и без — он верно служит свою службу. Массивный ствол с водяным охлаждением позволяет стрелять длинными очередями, не опасаясь перегрева, колёсный станок — перемещать тяжёлый пулемёт по полю боя, а щиток даёт дополнительную защиту стрелку.

Каждый отряд или банда будут всеми правдами и неправдами стараться получить хотя бы одного «Максимку».

Пулемёты «МГ-08/15» и «Льюис»

Станковые пулемёты хороши всем, кроме мобильности, — один человек не способен перемещать их на сколько-нибудь значимое расстояние. Тут свою роль играет и тяжёлый станок, и кожух с водяным охлаждением, и тяжёлый ствол. Самые технически развитые

нации: немцы и англичане — подошли к данному вопросу с разных сторон. Англичане создали пулемёт с воздушным охлаждением — достаточно лёгкий, чтобы его мог переносить один человек, не переутомляясь, и пригодный для стрельбы короткими очередями. Немцы же максимально облегчили свой станковый пулемёт, оставив, однако, водяное охлаждение, чтобы можно было использовать его как некий эрзац станкового. Платой за это стал большой вес.

В войсках высоко ценят эти пулемёты, особенно «Льюисы», и вооружают ими, как правило, лучшие части.

Пулемёт Шоша

Этот 20-тизарядный ручной пулемёт французского производства представляет собой нечто среднее между пулемётом и автоматической винтовкой. Модель не самая удачная, ненадёжная и неудобная в обращении, однако в условиях острой нехватки автоматического оружия всё же востребованная в армии. Для возможности стрельбы от бедра на ходу комплектуется дополнительной рукояткой, а для стрельбы с упора — складной двуногой сошкой.

Огнемёты

Это ужасное изобретение сумрачного германского военного гения быстро распространилось во всех армиях воюющих держав. Психологические воздействие ревущего снопа пламени столь велико, что даже не понёсшие потерь подразделения обращаются в паническое бегство. По тем же причинам огнемётчиков обычно в плен не берут.

Гранаты

Гранаты и ручные бомбы не раз спасали меня в критических ситуациях. Особенно пригодились в своё время газовые гранаты — дьявольское изобретение последних лет. Облако удушающего фосгена, возникающее на пути у преследователей, напрочь убивает у них желание продолжать погоню. Да и для выкуривания противника из замкнутых помещений лучшего способа не найти.

Ручные гранаты

На фронтах мировой войны всеми воющими сторонами применялось множество модификаций ручных гранат. Стоит отметить немецкую Штилхандгранате, за свою характерную форму получившую наименование «картофелемялки» или «колотушки», а так же российскую ручную гранату Рдултовского, надёжную, но более сложную в обращении.

Газовые гранаты

Газовая граната создаёт область поражения размером в *большой шаблон*, в которой все должны осуществить проверку *Выносливости* или получить указанное в таблице повреждение. Этот эффект сохраняется несколько раундов, но каждый раунд возможное повреждение снижается на 1d6, т. е. на второй раунд хлор будет наносить 3d6, иприт 4d6, когда кубиков уже не осталось, действие заканчивается.

Площадь также снижается: на второй *раунд* она равна *среднему шаблону*, на третий — *малому шаблону*, и сохраняется в таком размере до конца действия газа. В закрытых помещениях повреждение и размер площади снижается каждые 5 *раундов*, т. е. иприт сохранится на 20 *раундов*, при этом первые 5 из них он будет наносить всем в зоне действия по 4d6 урона.

Проверка *Выносливости* осуществляется каждый *раунд* нахождения в области поражения газа.

Газовую гранату нельзя накрыть собой.

Иприт имеет обыкновение замерзать уже при нулевой температуре, поэтому зимой его использовать нельзя.

Противогаз даёт полную защиту от газа, а пропитанная мочой тряпочка добавляет +2 к проверке.

Винтовочные гранаты

Этот особый способ запуска гранат с помощью винтовки является прообразом современного гранатомёта. Для запуска гранаты применяется холостой или боевой патрон. Выделяемые при выстреле пороховые газы выталкивают гранату, закреплённую на конце ствола (такова, например, немецкая шомпольная граната Геверхргранате М.14) либо в особой насадке на ствол — мортирке (французский винтовочный гранатомёт Вивен-Бессиер VB). Несмотря на преимущества перед ручными гранатами, в России их производство и применение так и не стало массовым, поэтому на Красной Земле винтовочные гранаты встречаются довольно редко.

Для использования винтовочных гранат применяется *навык Стрельбы*, а не *Метания*.

Холодное оружие

Несмотря на появление современных эффективных средств человекоубийства, старые добрые клинки не утратили своей актуальности. Исход сражений по-прежнему решается в штыковых атаках или стремительных кавалерийских налётах, а в тесноте траншей в ход идут ужасные самоделки: стилеты, обмотанные кусками колючей проволоки дубинки и заточенные сапёрные лопатки.

Короткие клинки

Широко распространены как в быту, так и на войне. Кортики являются частью формы морских офицеров, горцы и казаки носят кинжалы, тесаками вооружены инженерные части, а штыки имеются у всех без исключения солдат-пехотинцев.

Винтовка с примкнутым штыком для эффективного использования требует двух рук, но обеспечивает бойцу Дальность 1 и добавляет +1 к Защите.

Шашка

Оружие казаков и горцев, а с конца XIX века — штатное холодное оружие Российской армии. Шашка предназначена не для длительной обороны и изощрённого фехтования, а для одного внезапного мощного удара, который раз и навсегда решает исход поединка. В умелых руках способна разрубить человека от плеча до седла.

Сабля

Часть парадной формы, а так же штатное холодное оружие армий европейских держав. Обладает развитой гардой, благодаря чему обеспечивает +1 к *Защите*.

Импровизированное оружие

Как правило, это инструменты или сельхозинвентарь, специально не предназначенные для нанесения увечий, но всё же пригодные для этих целей: плотницкие молотки и топоры, гаечные ключи и монтировки, лопаты, цепы, вилы и прочее.

Импровизированное оружие ломается если на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1 при *проверке Драки*. Древковое импровизированное оружие обладает *дальностью* 1.

Казачье оружие

Наряду с шашкой и кинжалом казаками в конном строю применяется трехметровая пика, обладающая *дальностью* 2. А обыкновенной нагайкой умелый казак может выдернуть противника из седла или убить лису одним точным ударом.

Броня

Научно-технический прогресс не ограничился только орудиями уничтожения. На фронтах Мировой войны шлемы из атрибутов парадной формы вновь превратились в актуальное средство личной защиты. Утратив плюмаж и богатый декор, они приобрели необходимую толщину, защищая голову и плечи бойца от шрапнели и осколков. Французская каска Адриана стоит на вооружении Новороссии и у Колчака, британский шлем Броди — в северных областях и у американцев, рогатый стальной штальхельм почти полностью вытеснил пикенхауб из дублёной кожи в войсках Германии и её сателлитов.

Даже каракулевая папаха или войлочная будёновка, хотя и не отразят осколок, смогут защитить голову, смягчая сабельный удар.

Солдатская шинель из толстого сукна, горская бурка или зимняя одежда помогают бойцу выжить в рукопашной схватке. Однако против огнестрельного оружия они бесполезны. Чтобы повысить шансы бойцов штурмовых групп и ударных отрядов преодолеть под ураганным огнём проволочные заграждения и ворваться во вражеские окопы, потребовалась настоящая броня. С этой целью в Германии и Франции, вкусившими «прелести» окопной войны первыми, были разработаны стальные кирасы, такие как германский Саппенпанцер, способные останавливать даже винтовочный патрон.

А применение новейших гиломорфных материалов обещает сделать личную броню не только лёгкой, но и более эффективной.

Артиллерия

Ниже приводятся описания и характеристики артиллерийских систем российского производства или широко распространённых в русской армии. Такими же параметрами будут обладать орудия аналогичных калибров и схожего целевого назначения других стран-участниц Мировой войны.

Пушки

Мировая война заставила пересмотреть старые подходы к роли артиллерии в боевых действиях, что привело к появлению многочисленных новых образцов артиллерийских орудий.

76-мм полевая пушка образца 1902 года

Знаменитая «трёхдюймовка» — основа артиллерии Российской Империи и одно из лучших орудий своего времени. Самое распространённое орудие на Красной Земле. Его можно встретить в любом уголке: от Дикого Поля до Сибири, от Финляндии до Туркестана, — причём не только в регулярных армиях, но в партизанских отрядах и даже бандах. Пушка имеет колёсный лафет и оборудована щитовым прикрытием. Помимо полевой артиллерии «трёхдюймовками» вооружают бронепоезда, их устанавливают на грузовики, а также используют в качестве зенитных орудий.

76-мм «короткая» пушка

Развитию горной артиллерии в России особое внимание уделяли, начиная с конца 90-х годов XIX в. Если до этого момента горные пушки использовались в основном на Кавказе, то к концу XIX в. возникла вероятность боевых действий русской армии в Карпатах, в районе Памира и в горных районах Маньчжурии.

Принятая на вооружение в 1909 году горная пушка системы Данглиз-Шнайдера использует единые снаряды с полевой трёхдюймовой пушкой, имеет колёсный лафет и щитовое прикрытие. Она способна вести огонь как прямой наводкой, так и по навесной траектории.

На её базе была разработана противоштурмовая пушка образца 1910-го года в качестве лёгкого орудия крупного калибра для непосредственной поддержки пехоты.

«Короткие» пушки применяются в позиционной войне, благодаря небольшим размерам и весу на фронте их размещают в перекрытых убежищах, откуда быстро выкатывают на прямую наводку и встречают наступавшую пехоту огнём шрапнели. Трёхдюймовые противоштурмовые пушки устанавливаются в фортификационных сооружениях и на бронеавтомобилях «Гарфорд-Путилов».

47-мм скорострельная пушка Гочкиса

В позиционной войне боевые порядки противников находились иногда в двухстах метрах друг от друга, и полевая артиллерия не всегда могла осуществлять огневую поддержку пехоты как в обороне, так и в наступлении. Необходимы были артиллерийские орудия, способные осуществлять постоянную огневую поддержку пехоты. На начальном этапе войны в Российский армии эту задачу решали, поставив на сухопутную службу «уволенные» из военно-морского флота за низкую эффективность против кораблей 47-мм скорострельные пушки Гочкиса. Они стали превосходным средством для уничтожения пулемётных точек противника. Однако сильные стороны этой пушки: высокая точность и мощность — одновременно были её слабостями: от сильной отдачи лафеты часто ломались, а большой вес и габариты делали пушку маломобильной. Пушка снаряжается бронебойными снарядами.

Эти пушки пробовали применять в качестве зенитных орудий (правда, без особого успеха ввиду малого калибра снаряда и отсутствия специальных прицелов). Также они неплохо показали себя на стационарных установках в фортификационных сооружениях, на бронепоездах, речных катерах и т.д.

37-мм траншейная пушка

Это первое российское специально сконструированное батальонное орудие пришло на смену 47-мм пушки Гочкиса в окопной артиллерии. Легко разбирающаяся и легко переносимая, удобно помещающаяся для стрельбы в пулемётных гнёздах, имеющая пехотный прицел и легко обслуживаемая самой пехотой (а не артиллеристами) траншейная пушка Розенберга отличается хорошей меткостью и достаточной пробивной способностью в отношении щитов орудий и пулемётов. Орудие лёгкое, оборудовано простым колёсным лафетом и щитом, способным выдержать выстрел в упор из винтовки.

Миномёты

Опыт Русско-японской войны продемонстрировал особенное значение орудий ближнего боя, стреляющих снарядами осколочного действия и служащих для подготовки и отражения атаки и поражения войск, находящихся за укрытиями. Этот опыт был учтён в мировую войну, когда был разработан целый ряд конструкций бомбомётов и миномётов. Первыми в Мировой войне их применили немецкие артиллеристы в Бельгии в августе 1914-го года, затем миномёты появились в армиях всех воюющих держав.

Миномётом называют орудие для стрельбы минами фугасного действия; бомбомётом — для стрелбы шрапнелью. Для стрельбы химическими боеприпасами применяют миномёты более простого устройства — их называют газомётами.

Все разновидности миномётов — это обычно гладкоствольные орудия калибром от 20 до 152-мм с дальностью стрельбы от 300 до 850 метров. Конструкции их весьма разнообразны и варьируются от полукустарных образцов, сделанных из гильз от артиллерийских снарядов, до серийных промышленных изделий.

Наиболее распространёнными моделями являются 58-мм миномёт ФР (Франко-Русский) и 88,9-мм бомбомёт системы Аазена — французские орудия, которые после незначительной модификации производились на российских оружейных заводах. Примером газомёта может служить британский миномёт Ливенса — 8-дюймовое орудие, стрелявшее 25-килограммовыми баллонами с хлором или фосгеном.

Боеприпасы

Фугасные и осколочно-фугасные

Предназначены для поражения небетонированных укреплений (земляных, деревянных, каменных) и живой силы противника ударной волной, осколками и другими продуктами взрыва. В зависимости от калибра используют *малый* или *средний шаблоны*.

Шрапнельные

Наиболее массовый вид боеприпасов для орудий калибра 75-мм и более. Шрапнельные заряды предназначены для поражения небронированных целей в первую очередь живой силы. В момент взрыва содержимое снаряда разлетается во все стороны, осыпая незащищённые цели стальным дождём. Шрапнель позволяет осуществлять *атаки по площади*, и для определения площади поражения в зависимости от калибра используют *средний* или *большой шаблон*.

Картечь

Используют правила *картечи*, изложенные на стр. 53 «Дневника авантюриста».

Зажигательные

Фактически это шрапнельный снаряд, обычно снаряжённый термитом, обладающий меньшей площадью поражения и меньшим разрушительным действием, но способный воспламенять горючие цели. Поражение огнём происходит по правилам *возгорания*, изложенным на стр. 92 «Дневника авантюриста». Ввиду того, что горящий термит разогревается до температуры в 3000°C, цели, попавшие в область поражения, загораются при любом результате на 1d6, кроме 1.

Газовые

Артиллерийский или миномётный снаряд, снаряжённый боевыми отравляющими веществами, чаще всего хлором или фосгеном. Действие аналогично газовой гранате, описанной на стр. 85.

Дымовые

Предназначены для образования дымовых завес, наполнены безвредной для здоровья смесью, загорающейся при разрыве снаряда и при горении дающей густой серый или белый дым, маскирующий от противника. Являются разновидностью газовых снарядов, создают аналогичных размеров облако, которое рассеивается так же, как и облако от газовых гранат. Попавшие в облако получают штраф -6 на все действия, связанные со зрением. Стрельба по целям, находящимся в облаке дыма или за ним, так же производится со штрафом -6.

Транспортные средства

Необъятные просторы Красной Земли можно отмерить одними ногами, однако человечеством с момента изобретения колеса были созданы многочисленные транспортные средства в помощь путешественникам и просто для облегчения перемещения в пространстве. Ниже приведены описания некоторых из них.

Максимальная скорость транспортных средств в дюймах установлена для перемещения по боевой карте. Скорость в км/час указывается для движения по дорогам. Запас хода определяет, сколько автомобиль может проехать по шоссе на полном баке бензина без дозаправки (но баки у всех разные, поэтому нужно указать, сколько стоит заправить полный бак). Все цены указаны в золотых рублях. Технику военного назначения купить с рук практически невозможно, поэтому рыночной цены она не имеет.

Гужевой и тягловый транспорт

Гужевой и тягловый транспорт приводится в движение мускульной силой ездовых животных или человека. Отличительной особенностью таких транспортных средств является их способность перемещаться в ускоренном темпе, т.е. бегом.

Кони

Как указывалось выше, скакуны на Красной Земле различаются своим *качеством*, от которого зависит большинство их *параметров*:

Качество	Низкое	Нормальное	Хорошее	Отличное
Ловкость	d6	d8	d10	d12
Сила	d10	d12	d12+1	d12+2
Выносливость	d6	d8	d10	d12
Драка	d4	d4	d6	d6
Внимание	d4	d6	d6	d8
Защита	4	4	5	5
Стойкость	5	6	7	8
Шаг	8	10	10	12
Кубик бега	d6	d10	d10	d12

Особенности:

- **Характеристики**: *Смекалка d4 (Ж), Характер d6.*
- **Размер +2**: Лошади обычно весят от 400 до 500 кг.
- **Брыкание**: *Сила.*

Тачанка

Обыкновенная рессорная повозка, запряжённая четвёркой лошадей, на задке которой установлен пулемёт. Это излюбленное средство передвижения махновцев, изобретение которого приписывается самому батьке. Тачанка оказалась идеальным транспортным средством для ведения мобильной степной войны без тылов и без линии фронта. Подходит как для мгновенной переброски пехоты по степному бездорожью, так и для непосредственного ведения огня «с хода».

Ускор./Макс. скорость: 5/10 (30 км/час), +d8 бег; Стойкость: 10(2) Экипаж: 1+3; Вооружение: станковый пулемёт; Цена: 100+ (без стоимости коней).

Велосипед

Эту модную новинку середины девятнадцатого века в начале века двадцатого не только стали производить в массовых количествах, но и успешно применять для нужд армии. Велосипед не требует ни овса, ни дефицитного топлива, а разработанные специально для войск складные модели марки «Пежо» или отечественные «Дукс Боевой» фабрики Мёллера и «Россия» фабрики Лейтнера легки и удобны в транспортировке.

Ускор./Макс. скорость: 3/8(15 км/час) + d8 бег;
Стойкость: 5; **Экипаж**: 1+1; **Цена**: 50; **Масса** 16 кг.

Собачья упряжка

Лёгкие нарты, запряжённые десяткой хакасских или якутских лаек, способны преодолевать сотни километров по тундре и снежному бездорожью Северной России, Сибири и Дальнего Востока.

Ускор./Макс. скорость: 3/8 (15 км/час) + d8 бег;
Стойкость: 5; **Экипаж**: 1;
Цена: 100 (включая ездовых собак).

Гражданская техника

Двигатель внутреннего сгорания ещё только начинает свой триумфальный путь по просторам Красной Земли, но различные модификации «стальных коней» распространены уже повсеместно — нужды войны обязывают. Главной проблемой, с которой сталкиваются счастливые обладатели техники, — это горючее. Достать бензин в условиях всеобщей разрухи совсем непросто.

Мотоциклы

Приведённые ниже характеристики относятся к наиболее распространённым в первой четверти двадцатого века мотоциклам средней кубатуры с двигателями объёмом 300-500 куб. см., таким как английский «Дуглас WD», составляющий основной мотоциклетный парк держав Антанты.

Ускор./Макс. скорость: 4/14 (50 км/час);
Стойкость: 8(2); **Экипаж**: 1 + 1 (+1 в коляске);
Запас хода: 200 км; **Цена**: 1000;
Примечание: с коляской максимальная скорость мотоцикла уменьшается до 4/12 (40 км/час).

«Антилопа Гну»

Устаревший, многократно ремонтированный в кустарных условиях и ненадёжный автомобиль неопределённой марки и модели. Однако во многих местах Красной Земли даже такой «самодвижущийся экипаж» будет невиданной роскошью.

Ускор./Макс. скорость: 3/10 (20 км/час);
Стойкость: 8(2); **Экипаж**: 1+1 или 1+3;
Запас хода: 200 км; **Цена**: 500+;
Примечание: Бросьте d6 в начале каждой недели игрового времени. При результате 5+ ваш автомобиль сломался. Ремонт займёт 2d6 дней (если нет доступа к запчастям) и обойдётся в 5d6 рублей.

Автомобиль «Руссо-Балт С-24/40»

Обычный автомобиль средней степени комфорта и потрёпанности. Приведённые ниже характеристики подойдут и для большинства автомобилей многочисленных заграничных марок.

Ускор./Макс. скорость: 5/16 (70 км/час);
Стойкость: 10(3); Экипаж: 1+2 или 1+3;
Запас хода: 300 км; **Цена**: 2000+.

Автомобиль «Ролс-Ройс Сильвер Гоуст»

Роскошный лимузин, достойный послов, глав гособразований и наследных монархов. Характеристики подойдут для всех автомобилей представительского класса.

Ускор./Макс. скорость: 8/28 (100 км/час);
Стойкость: 11(3); **Экипаж**: 1+4;
Запас хода: 300 км; **Цена**: 5000+

Грузовик «Уайт», 3-хтонный

Один из наиболее распространённых грузовиков Мировой Войны. Может использоваться как для перевозки живой силы, так и в качестве мобильной артиллерийской платформы. Такие же характеристики будут и у грузовиков других марок: от «Фиатов» и «Манессманнов» до «Руссо-Балтов».

Ускор./Макс. скорость: 4/14 (50 км/час);
Стойкость: 10(3); **Экипаж**: 1+1 (+10 в кузове);
Запас хода: 300 км; **Цена**: 3000+;
Примечание: При полной загрузке максимальная скорость грузовика уменьшается до 20 км/час (3/10).

Аэросани

Идеальное средство передвижения для заснеженных российских просторов — наземный аэроплан — детище знаменитых авиаконструкторов Сикорского и Жуковского. До войны производство аэросаней было налажено на заводе «Руссо-Балт», теперь основным центром их сборки является Уральская Народная Республика. Как и самолёт, могут быть вооружены пулемётом.

Ускор./Макс. скорость: 4/12 (40 км/час);
Стойкость: 10(3); **Экипаж**: 1+1;
Запас хода: 150 км; **Цена**: Военный.

Военная техника

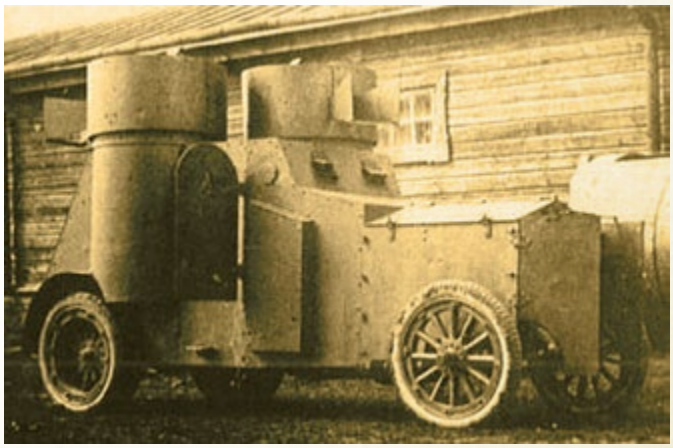
Бронированные боевые машины — новинка двадцатого века. Это настоящие самодвижущиеся крепости, обладающие серьёзной защитой и внушительной разрушительной силой.

В войсках отношение к бронетехнике особое. Каждая машина, как корабль на флоте, имеет имя собственное: «Громобой», «Дракон», «Адский», «Генерал Дроздовский», и другие, не менее грозные и славные.

Бронеавтомобиль «Фиат-Ижора»

На многокилометровых фронтах Мировой войны гражданским автомобилям пришлось стать самым настоящим оружием: покрыться броневыми листами и ощетиниться пулемётами. «Фиат-Ижора» — один из самых массовых бронеавтомобилей русской армии. Аналогичные параметры будут иметь и другие броневики: «Остин-Путилов», «Мгебров-Рено», «Руссо-Балт Д».

Ускор./Макс. скорость: 5/16 (70 км/час);
Стойкость: 13(5); **Экипаж**: 5; **Запас хода**: 140 км;
Вооружение: два пулемёта «Максим» в башнях;
Цена: Военный; **Примечание**: Тяжёлая броня.

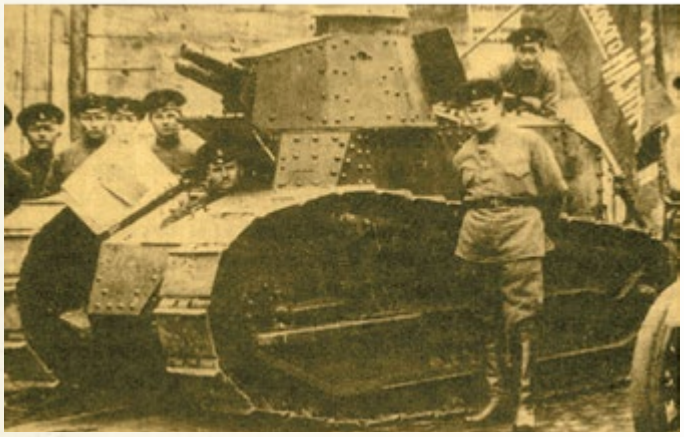


Бронеавтомобиль «Гарфорд-Путилов»

Отличительной чертой этого броневика, спроектированного на базе американского грузовика «Гарфорд», является наличие наряду с пулемётным вооружением трехдюймовой штурмовой пушки, обеспечивающей боевой машине серьёзную огневую мощь. Он хорошо зарекомендовал себя в боях на германском фронте. «Гарфорды», брошенные при отступлении 1918-го года, до стих пор служат в войсках Германии и Балтийского Герцогства.

Ускор./Макс. скорость: 3/10 (20 км/час);
Стойкость: 13(5); **Экипаж**: 8; **Запас хода**: 120 км;
Вооружение: 76-мм «короткая» пушка и три пулемёта «Максим»; **Цена**: Военный;
Примечание: Тяжёлая броня.

Лёгкий танк «Рено FT-17»



Наиболее удачная и перспективная модель лёгкого танка — первый танк с вращающейся на 360 градусов башней, в которой устанавливается самое разное вооружение: от лёгкого орудия или пулемёта до гаубицы или огнемёта. Предназначен преимущественно для непосредственной поддержки пехоты на поле боя. Благодаря малому весу (7 тонн) к местам непосредственного применения может доставляться на тяжёлых грузовиках, а не только на железнодорожных платформах, как прочие танки. Может быть найден повсюду по Красной Земле. Этот танк верно служит как Колчаковцам, так и сибирским партизанам. В Советской России выпускается под наименованием «Рено Русский».

Ускор./Макс. скорость: 3/7 (8 км/час);
Стойкость: 15(7); **Экипаж**: 2; **Запас хода**: 35 км;
Вооружение: 37-мм пушка или пулемёт Гочкис в башне; **Цена**: Военный;
Примечание: Тяжёлая броня.

Тяжёлый танк «Мк V»

Кодовое наименование первых английских железных мастодонтов — «tank» (переведённое отечественной прессой как «лохань») стало нарицательным, подарив имя этому быстро развивающемуся семейству боевых машин, предназначенных исключительно для эффективного истребления человеческих существ. Тихоходные и слож-

ные в управлении они, тем не менее, являются грозной силой и одним свои появлением на поле боя способные решить исход сражения. Танки, хотя и уступают броневикам по скорости и манёвренности, превосходят их по толщине брони и гораздо лучше подходят для преодоления эшелонированных линий обороны.

Британский танк «Mark-V» выпускается в двух модификациях: «самка» (англ. female) — с пулемётным вооружением для подавления пехоты, и «самец» (англ. male) — с орудиями на боковых спонсонах против бронетехники и пулемётных гнёзд. Танки «Mk V» широко применяются как вооружёнными силами Новороссии, так и РККА на Царицынском фронте, по нескольку десятков имеется в армиях Новгородского Государства, Северной России и ЭНР.

Похожими характеристиками будут обладать другие тяжёлые танки: британские «Mk II», «Mk III», «Mk IV», «Mk VI»; французский «H-16 «Сен-Шамон» или германский «A7V».

Ускор./Макс. скорость: 2/7 (8 км/час);
Стойкость: 15(7); **Экипаж**: 8; **Запас хода**: 70 км;
Вооружение: «самка» — восемь пулемётов Гочкис, «самец» — четыре пулемёта Гочкис и две 57-мм пушки в боковых спонсонах; **Цена**: Военный;
Примечание: Тяжёлая броня.

Бронепоезда

Обычно это железнодорожный состав из бронированного локомотива, трёх-пяти бронированных вагонов, несущих пушечное и пулемётное вооружение, а также двух-трёх платформ, несущих пехоту для прикрытия бронепоезда и средства для восстановления разрушенного железнодорожного полотна (рельсы, шпалы, крепления). Вооружение варьирует от случая к случаю: чаще всего это трёхдюймовые орудия и станковые пулемёты, но могут быть и крупнокалиберные гаубицы или зенитные орудия. Для патрулирования железнодорожных путей и разведки использовались также бронедрезины, по характеристикам аналогичные броневикам.

Ускор./Макс. скорость: 4/12 (40 км/час);
Стойкость: 15(7); **Вооружение**: различное;
Цена: Военный; **Примечание**: Тяжёлая броня, Движение только по рельсам.

Авиация

Авиаторы образуют своеобразную касту — отдельное сословие рыцарей неба. В отличие от фронтов Мировой войны, где авиация применяется огромными эскадрильями и ни о какой рыцарской чести речи уже не идёт, на Красное Земле это отношение пилотов друг к другу всё ещё сохранилось. Они могут быть непримиримыми врагами в бою, что не мешает им, однако, относиться друг к другу с уважением.

Истребитель «Ньюпор-27»

Одно- и двух местные самолёты французской марки «Ньюпор» различных модификаций являются наиболее распространёнными летательными аппаратами на Красной Земле. Часть из них была закуплена ещё перед мировой войной, часть была произведена по лицензии на российских заводах. Аналогичными характеристиками будут обладать и иные истребители: «Спады», «Альбатросы», «Моран-Солнье» и другие.

Ускор./Макс. скорость: 10/50 (180 км/час);
Вертикальная манёвренность: 2;
Стойкость: 12(2); **Экипаж**: 1 или 2;
Запас хода: 2 часа; **Вооружение**: пулемёт Льюиса;
Цена: Военный; **Примечание**: двухместные модели будут иметь скорость 10/40 (140 км/час), вертикальную манёвреннсть 1, могут нести 1 дополнительный пулемёт и до 50 кг авиабомб.

Бомбардировщик «Илья Муромец»

Четырёхмоторный гигантский биплан — первый настоящий бомбардировщик — мог нести до 500 кг авиабомб. Благодаря наличию восьми пулемётов и углу обстрела в 360 градусов мог с успехом противостоять в бою 3-4 истребителям. Обширный закрытый корпус позволял использовать «Муромца» в качестве транспортного самолёта.

Ускор./Макс. скорость: 10/30 (120 км/час);
Вертикальная манёвренность: 0;
Стойкость: 13(3); **Экипаж**: 8; **Запас хода**: 4 часа;
Вооружение: восемь пулемётов (любых) или четыре пулемёта и одна 37-мм пушка; **Цена**: Военный;
Примечание: грузоподъёмность до 500 кг (это могут быть как пассажиры, так и авиабомбы).

Дирижабль «Цеппелин LZ»

Дирижабли и аэростаты ещё не полностью уступили небо своим более быстрым и манёвренным конкурентам. Основной функцией практически неподвижных аэростатов является ближняя разведка и корректировка артогня. А неторопливые цеппелины перевозят грузы и пассажиров по воздуху на огромные расстояния, а также могут переносить на себе самолёты или значительный груз авиабомб.

Ниже приводятся характеристики транспортного дирижабля многоцелевого назначения.

Ускор./Макс. скорость: 5/25 (100 км/час);
Стойкость: баллон - 10(1), гондола - 13 (4);
Экипаж: 40-50; **Запас хода**: 10000 км;
Вооружение: различное: 8-10 пулемётов, авиабомбы;
Цена: Военный; **Примечание**: грузоподъёмность до 10 тонн; повреждение баллона имеет шанс 50% вызвать взрыв наполняющего его водорода, что приведёт к немедленному разрушению всего судна.

Товары и цены

Цена указана в золотых рублях.

Редкость оружия и брони приводится в столбце «Цена» в скобках одной буквой: У=уникальный, Р=редкий, О=обычный, Д=доступный, В=вседоступный.

Стрелковое оружие

Тип оружия (патрон)	Дальность	Повр.	Скор.	Цена	Вес	Магаз.*	Сила	Прим.
Пистолеты и револьверы								
Браунинг М1906 (карманный) (6,35x15,5 мм)	5/10/20	2d6-1	1	100 (О)	1	6 (О)	-	Полуавтомат, +2 к Скрытности
Револьвер Наган (7,62x38 мм)	12/24/48	2d6+1	1	150 (В)	2	7 (Б)	-	ББ 1
Револьвер Наган, офицерский (7,62x38 мм)	12/24/48	2d6+1	1	200 (Д)	2	7 (Б)	-	ББ 1, Полуавтомат
Маузер К96 (7,63x25 мм)	15/30/60	2d8	1	500 (О)	4	10 (В)	d6	ББ 2, Полуавтомат
*с прикладом	20/40/80			+100 (Р)	+1		-	
Люгер-Парабеллум П08 (9x19 мм)	15/30/60	2d6	1	250 (Д)	2	8 (О)	-	ББ 1, Полуавтомат
Браунинг FN М1903 (9x20 мм)	12/24/48	2d6	1	200 (Д)	2	7 (О)	-	ББ 1, Полуавтомат
Винтовки и ружья								
Винтовка Мосина-Нагана (7,62x54 мм)	24/48/96	2d8	1	300 (В)	9	5 (В)	d6	ББ 2, штык
Карабин Мосина-Нагана (7,62x54 мм)	20/40/80	2d8	1	300 (В)	7	5 (В)	d6	ББ 2
Обрез винтовки Мосина (7,62x54 мм)	8/16/32	2d6+1	1	200 (Д)	4	5 (В)	-	ББ 2
Винтовка Бердана No.2 (10,75x58 мм)	22/44/88	2d8	1	200(О)	9	1(О)	d6	ББ 1, штык
Карабин Бердана No.2 (10,75x58 мм)	18/36/72	2d8	1	200(О)	7	1(О)	d6	ББ 1
Охотничье ружье (12 к.)	12/24/48	1-3d6 2d10	1-2	200 (Д)	6	1-2 (О)	-	Дробовик
Обрез ружья (12 к.)	5/10/20	1-3d6 2d10	1-2	150 (О)	3	1-2 (О)	-	Дробовик
Самопал, кустарное ружье (любой)	5/10/20	2d6-1	1	100 (Р)	3	1 (О)	-	СМ. описание
Автоматы и пистолеты-пулеметы								
Автомат Федорова (6,5x50 мм)	20/40/80	2d6+1	2	600 (У)	10	25 (М)	d6	ББ 1, Авто
Пистолет-пулемёт МР-18(9x19 мм)	10/20/40	2d6	3	400 (Р)	10	20/32 (М)		ББ 1, Авто
Пистолет-пулемёт М1А1 Томпсона (11,43x23 мм)	12/24/48	2d6+1	3	600 (У)	11	20/50 (М)	d6	ББ 1, Авто
Пулемёты								
Пулемёт «Максим» (7,62x54 мм)	24/48/96	2d8	3	1500 (О)	100	250 (Л)		ББ 2, Авто, Бронещит+2, Стационарное, игнорирует штраф за автоматический огонь
Пулемёт Льюиса (7,7x56 мм)	24/48/96	2d8	3	1000 (О)	24/26	47/97(М)	d8	ББ 2, Авто, Сошки
Пулемёт Шоша (8x50 мм)	24/48/96	2d8	3	600 (О)	18	20 (М)	d6	ББ 2, Авто, Сошки
Специальное								
Огнемет	КШ	2d10	1	1500 (У)	25	3	-	Игнорирует броню

* Способ боепитания оружия: Б=барабан; В =встроенный магазин; Л=лента, М=магазин, О=однозарядный.

Холодное оружие

Тип оружия	Повр.	Цена	Вес	Прим.
Кастет/Свинчатка	Сила+d4	20 (В)	1	вооружённый кастетом считается безоружным
Топор/Дубина/Молот	Сила+d6	30 (В)	3	-1 к проверкам атаки и Защите
Сельхозинвентарь (вилы, мотыги, косы и пр.)	Сила+d4	20 (В)	3	Дальность 1, Двуручное, -1 к проверкам атаки и Защите
Нагайка	Сила+d4	25 (Д)	1	
Сабля	Сила+d6	300 (О)	4	+2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона
Шашка	Сила+d8	200 (Р)	4	
Нож	Сила+1	10 (В)	1	
Тесак	Сила+d6	50 (В)	4	
Штык/Кинжал/Кортик	Сила+d4	25 (В)	1	Укрепленный на винтовке штык увеличивает свой урон до Сила +d6 и дает Защита +1, Дальность 1, Двуручное
Казацкая пика	Сила+d6	200 (О)	10	ББ 1 во время атак верхом, Дальность 2, Двуручное

Гранаты и взрывчатка

Тип оружия (патрон)	Дальность	Повр.	Скор.	Цена	Вес	Прим.
Ручная граната	5/10/20	3d6-2		20 (О)	1	СШ
Ручная граната Лемона	5/10/20	3d6		30 (О)	1	СШ
Газовая граната: Фосген	5/10/20	4d6		100 (У)	1	БШ, см.описание
Газовая граната: Иприт	5/10/20	5d6		100 (У)	1	БШ, см.описание
Винтовочная граната	10/20/40	2d6+1	1	20 (Р)	2	СШ, используется только вместе с винтовкой
Динамитная шашка	4/8/16	2d6		10 (Р)	0,5	СШ, +1” +1d6 повр. за каждую шашку

Броня

Тип	Защита	Вес	Цена	Прим.
Папаха/Будёновка	+1	-	5 (В)	При прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев
Кожаный шлем (Пикенхауб)	+2	2	60 (Р)	При прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев
Стальной шлем	+4	6	80 (Р)	При прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев
Шинель/Бурка/Зимняя одежда	+1	3	50 (В)	Закрывает торс, руки и ноги
Бронежилет (Саппенпанцер)	+4	20	500 (У)	Закрывает только торс спереди

Боеприпасы

Тип	Цена	Прим.
Патроны малого калибра (100)	20	Пистолетные до 7 мм
Патроны среднего калибра (100)	50	Пистолетные более 7 мм
Патроны большого калибра (100)	100	Винтовочные и охотничьи

Артилерия

Тип оружия (доступные боеприпасы*)	Дальность	Повреждения		Скор.	Прим.
		Фугас	Шрапнель		
37-мм траншейная пушка (Ф)	50/100/200	3d8, ББ 3, МШ	-	2	Тяжелое, расчет 4 человека, Бронещит +3
37-мм танковая/авиационная пушка (Ф)	50/100/200	3d8, ББ 3, МШ	-	2	Тяжелое
47-мм скорострельная пушка Гочкиса (Ф)	75/150/300	3d8, ББ 4, МШ	-	2	Тяжелое, расчёт 4 человека, при выпадении 1 на основном кубике Стрельбы лафет ломается
57-мм танковая пушка Гочкиса (Ф)	75/150/300	3d8, ББ 4, МШ	-	1	Тяжелое
76-мм полевая пушка (Ф, Ш, К, З, Г, Д)	75/150/300	3d8, ББ 4, СШ	3d8, БШ	1	Тяжелое, расчёт 6 человек, Навесное (стрельба не менее чем на 50), Бронещит +4
76-мм «короткая» пушка (Ф, Ш, К, З, Г, Д)	50/100/200	3d8, ББ 4, СШ	3d8, БШ	1	Тяжелое, расчёт 6 человек, Навесное (стрельба не менее чем на 50), Бронещит +4
58-мм миномёт ФР (Ф); 88,9-мм бомбомёт Аазена (Ш), 203-мм газомёт Ливенса (Г, Д)	75/100/200	3d8, ББ 1, СШ	3d8, БШ		Тяжелое, Только навесное (стрельба не менее чем на 50), расчёт 4 человека

* Боеприпасы: Ф=фугасные, Ш=шрапнельные, К=картечь, З=зажигательные, Г=газовые, Д=дымовые.

Образ жизни и снаряжение

Наименование	Цена/Качество				Вес
	Низкое	Нормальное	Хорошее	Отличное	
Образ жизни, день	5	10	20	40	-
Походное снаряжение	35	70	140	280	7
Зимнее снаряжение	150	300	600	1200	3
Походный паёк, день	1	2	4	8	0,5
Одежда	25	50	100	200	-
Конь	150	300	600	1200	-
Фураж, день	0,5	1	2	4	1,5
Документы	20	40	80	160	-
Инструменты	100	200	400	800	1
Лекарство, доза	5	10	20	40	-

Дело о т.н. штабе Духонина

— Феликс Эдмундович, вы всё же уверены, что хотите лично его допросить? Дело ведь бредовое. Обыкновенный дезертир с богатым воображением. Выпил он водки с кокаином, вот и...

— Ты будешь сидеть в углу и вести протокол. Записывай каждое слово. Как понял?

— Так точно.

— Начинай.

ПРОТОКОЛ

Допрос красноармейца Хряпы И. И., распространявшего слухи о т. н. «штабе Духонина»

Ф.: Здравствуйте, товарищ Хряпа. Как самочувствие?

Х.: Здрасте.. товарищ. Да оно как бы и ничё, етить мои очи, но тока скажи этим там в подвале шобы по почкам больше не били спина болит едрена, етить мои очи.

Ф.: Не волнуйтесь, больше никто не будет вас бить. Товарищи в подвале наделены высочайшей революционной бдительностью, иногда даже чересчур. Закуривайте, прошу.

Х.: Благодарствую.

Ф.: Расскажите всё-таки про это происшествие. Что за чёртов поезд?

Х.: Ыыэ! Да я как вспомню сразу рыгать начинаю... етить мои очи!

Ф.: Спокойно, спокойно. Покурите ещё. Нам очень важно знать, что это за явление. Знать, чтобы предотвратить его появление в дальнейшем. Рассказывайте. С самого начала.

Х.: Ыэээх... Ну значитсо это... стали мы тогда на станции Колодки. Это как на Вологду ехать недалеко там. Ну и комполка наш мужик суровый бригадир бывший говорит — Хряпа подымай сраку пойдёшь в караул. А у меня сразу чуйвство было тогда...ну будто бы холод какой-то етить... а на улице правда дубняк не ну не дубняк но изморозь злая... но тут брат холод другой, будто аж изнутри душу морозит етить мои очи!

Ф.: Что было дальше?

Х.: Ну комполка на х.. не пошлёшь, стал в карауле. Закутался в тулуп махорочку курю то сё вроде ничё так. А холод будто к сердцу подымается отовсюду но больше с ног. Думаю попрыгаю пройдёт. Херте! Смотрю на небо, а небо ясное было месяц светит... звёздочки... И тут я опепел — месяц как моргнёт! Потом снова яркий стал... а потом гаснуть медленно начал, гаснуть!! А потом снова ярко моргнул и погас. Я глаза потёр, гляжу звезды тоже гаснут по одной а холод в груди аж прямо воет! И тут чую — и правда вой, етить! Аж в ушах звенит! И тут незнамо откуда бронепоезд выезжает на станцию, а из трубы ейного паровоза огонь!! Я заорал што стрелять буду, да он так тормозами засвенел што и не слышно ничё. А наши спят все не видно никого. Бронепоезд становился, но видно етить што на ходу, весь дрожит и пышет пламенем што... мартеновская печь! и выскакивает с подножки комиссар, я сразу вижу что комиссар, одет как комиссар и рожа вроде знакомая! и как рявкнет — Хряпа! В штаб к Духонину, живо!

Ф.: Продолжайте.

Х.: Не ну а што продолжать... Я же сразу понял етить што не могу не пойти! Потому што ведь он же зовёт меня! Он и раньше тоже звал! Всегда звал! Я тока не кумекал о том. И всех прочих он тоже зовёт!

Ф.: Возьмите ещё сигарету.

Х.: Да.. ну и как тока вошли с комиссаром, поезд сразу завыл аж я чуть не обделался, и поехал сразу. Да не так поехал, етить мои очи, как обычно поезда едут... медленно чух-чух-чух-чух а потом в разгон — он сразу полетел што твой снаряд! И значитсо ведёт меня по коридору комиссар, и тут я как вспомнил! Это ж Левинсон етить мою душу!! Он у нас комиссаром год назад был, ему колчаковцы кишки на штык намотали сам видел! и от тут он резко обернулся и в гляделки мои посмотрел, так я сразу понял кто месяц выключил! улыбается так по недоброму... на дверь указывает мол заходи. А оттуда свет.

Ф.: (в сторону) Факт гибели комиссара Левинсона подтверждён?

Секретарь: Так точно. Заключение приложено к делу.

Ф.: Мм.. угу, вижу. Спасибо. Что было дальше?

Х.: Ну захожу я в то купэ. А Левинсон дверь закрыл, или она сама. И вокруг стал только свет! И я сам стал только свет! Тока вот там был свет, и я тоже был свет, но тот свет што я, был не тот свет што вокруг. И тот свет што вокруг сказал — «А, это ты, Хряпа. Слушай, я вот чего хотел у тебя спросить — зачем ты тогда утопил котёнка в кадке с огурцами? Помнишь?» — «Помню.. дак я ж по малости.. по неразумности.. не понимал, што делаю...» — «Ха! Будто сейчас понимаешь» — «Иэээхх... Не понимаю, твоя правда» — «Хорошо. Скажи, ты останешься? Там ещё есть что-то, что держит тебя в качестве Хряпы?» — «Надо покумекать... Ну вот матери в Ершовке надо помочь крышу справить...» — «Это ерунда. Справят и без тебя» — «И то верно... А! Надо ведь сказать им там, што когда металл льётся в форму, надобно отбивать вокруг тринадцать поклонов по солнечному кругу» — «Хм... А вот это пожалуй. Хорошо, иди. Да, и передай там привет Феликсу. У меня к нему особый разговор»

И я снова в коридоре очутился. Чую поезд стоит, и лампы-черепа ровно горят, а двери все закрыты. Тут Левинсон паскуда хватает меня да как выкидывает с поезда взашей, я копчиком хрякнулся аж завыл от боли, етить мои очи! Тут ко мне подошли двое в чёрном, говорят по нашему ломано — Таварисч почьему сидидте на перроне? а я им — Да вот же меня Левинсон паскуда с поезда выкинул! а они — С каккого поезтда? а я — Да вот же... глядь... етить мои очи а поезда нет никакого! Пустой перрон! И вокзал большой! я грю — А где это я? а они — В Москфе, на Александрофском воксале. Етить мои очи! Ну а дальше грят, пройдём с нами, а я им...

Ф.: Спасибо, не надо. Дальше я знаю.

Х.: Ну как буде угодно. А ещё сигаретки не жалко??

Ф.: Пожалуйста. (в сторону) значит, пиши в конце по форме:

Рассмотрев дело красноармейца Хряпы И. И. «О распространении слухов о т. н. „штабе Духонина“», комиссия в составе Председателя ...ну это сам заполнишь... постановила присвоить делу высшую степень секретности.

По отношению к Хряпе И. И. применить высшую меру социальной защиты — расстрел. Приговор привести в исполнение немедленно.

— ЭЭЭ! Етить, какой расстрел!!? Да..

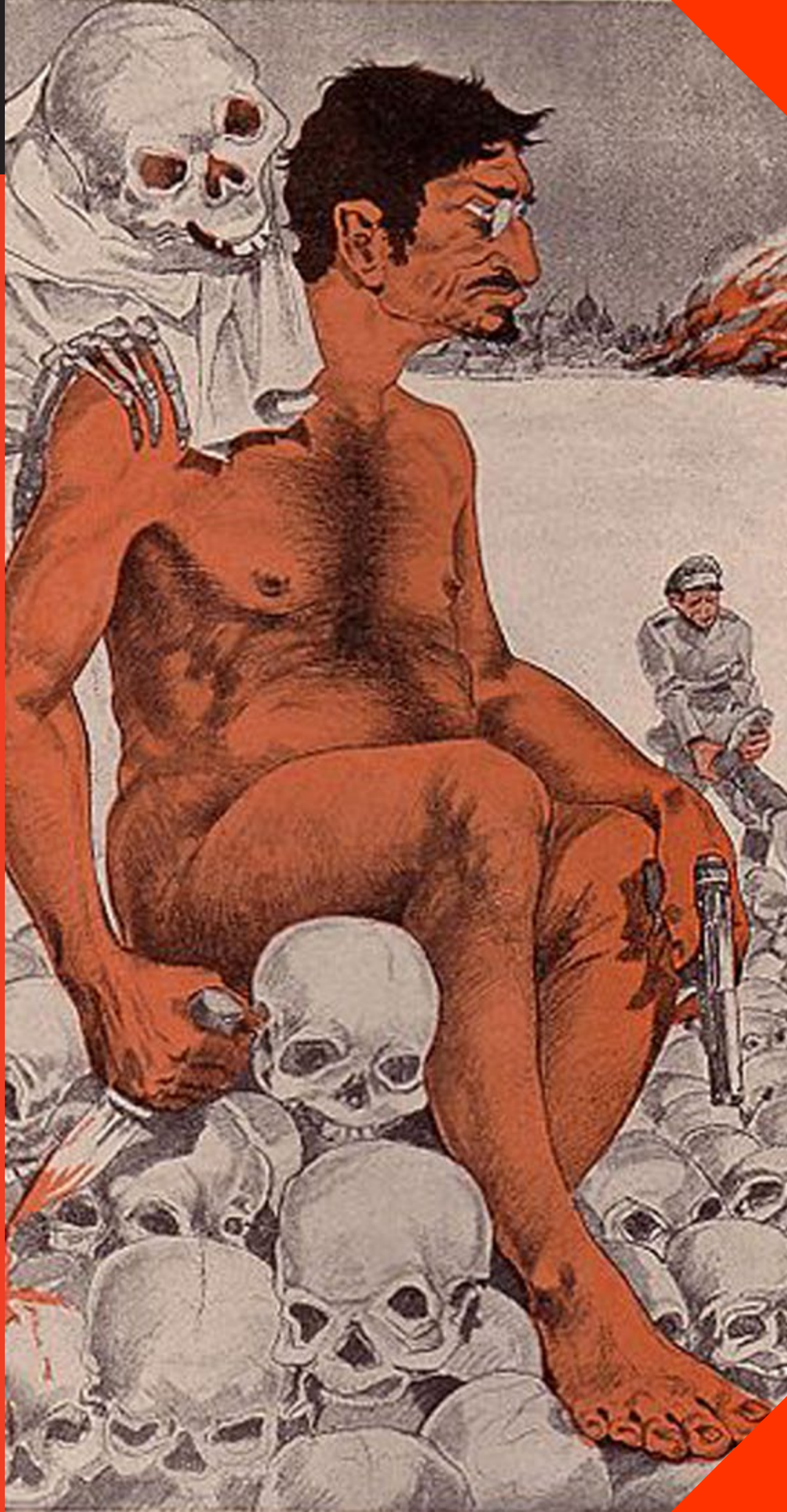
— ЗАМРИ!!! ЭЛОЙКХЭМ ВИЛЛАЙЕ! Нет, это не записывай. Не бойся, он не шевельнётся. Запиши следующее...

Приговор был приведён в исполнение лично ...

— Там место для подписи оставь, я подпишу. А сам срочно доставь нашего бойца вот по этому адресу. На проходной тебя спросят «В том истинное наслаждение, когда грубая руда рождает на свет сияющего андрогина?». Ответишь «Рождение в красном созерцать невозбранно». Исполняй.

Глава 4

ТАЙНЫ Красной Земли



И я видел, что Агнец снял первую из семи печатей, и я услышал одно из четырёх животных, говорящее как бы громовым голосом: иди и смотри.
Я взглянул, и вот, конь белый, и на нём всадник, имеющий лук, и дан был ему венец; и вышел он как победоносный, и чтобы победить.
И когда он снял вторую печать, я слышал второе животное, говорящее: иди и смотри.
И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нёем дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой меч.
И когда Он снял третью печать, я слышал третье животное, говорящее: иди и смотри. Я взглянул, и вот, конь вороной, и на нём всадник, имеющий меру в руке своей.
И когда Он снял четвёртую печать, я слышал голос четвёртого животного, говорящий: иди и смотри.
И я взглянул, и вот, конь бледный, и на нём всадник, которому имя «смерть»; и ад следовал за ним; и дана ему ласть над четвёртою частью земли — умерщвлять мечом и голодом, и мором и зверями земными.
Откровение Иоанна Богослва

Многие в эти мрачные дни думают о том, что настали последние дни мира, и пророчества Апокалипсиса вот-вот сбудутся. Это настолько общее место в рассуждениях всех и каждого, что уже давно потеряло всякую оригинальность. Действительно, трудно не верить, когда кругом всё рушится, прежде всего, надежда на то, что когда-то всё успокоится. Однако я смею утверждать, что события, описанные к Откровении уже начались. Конец Света уже идёт, а мы, глупцы, думаем, что он только близится. Взять хотя бы четырёх всадников, которых лицезрел Иоанн Богослов. Что это, как не четыре Движения, чьё противоборство раздирает ныне Красную Землю?

Осмелюсь немного поразмышлять над толкованием Откровения в этом ключе. Итак, всадник на белом коне. Очевидно, это Белое движение, грезящее о тех днях, когда «был дан ему венец», а именно, Корона Российской Империи. Действительно, четыре года назад они вышли, «чтобы победить», но вот победоносности у них пока не больше, чем у их заклятых врагов. Впрочем, 22-й может всё изменить. Рыжий конь — это Красные. Ведь это именно им было «дано взять мир с земли», устроив Октябрь, тут никто не поспорит со мной. А что касается «большого меча», то пресловутое Чека само себя именует карающим мечом Революции. Конь вороной — Чёрные. Как и всё с этим движением, тут много непонятного. Обычно меру в руках всадника толкуют как символ голода в смысле измерения доли урожая, но тут надо понимать иначе. Она символизирует разделение ими всего человечества на избранных, т.е. себя, и скот, всех остальных. И последний конь — конь бледный, который на языке оригинала звучит как χλωρ□ς, что переводится, в том числе, как «бледно-зелёный» и «изжелта зелёный». В любом случае, это Зелёные. О том, как они умеют «умерщвлять голодом и мором», лишая целые города зерна, каждый знает не понаслышке, а не раз вживую наблюдая силу их колдунов, я готов подтвердить их власть над «зверями земными». Более того, если верны свидетельства о том, что ими же вызван Марш Мертвецов, то оправдано именование их самой Смертью.

Итак, всё сходится. Четыре печати уже открыты, грядёт Страшный Суд, как и было предсказано. Сомнений нет, и никто из нас ничего не сможет с этим поделать. «Пришёл великий день гнева Его, и кто может устоять?» Но в Откровении говорится и о том, что после нас ждёт новое небо и новая земля. Какими будут они? Это уже зависит от каждого из нас...

Правда о Движениях

В мире Красной Земли всё не так, как кажется. За каждым событием стоят десятки слоёв переплетающихся интересов. То, что видится простому человеку, никогда не соответствует действительности. Назвать это заговором? Нет, не совсем. Это просто способ управления. Истинные причины событий всегда скрыты от большинства. Даже те, кто активно принимает в них участие, не всегда понимают, что и для чего они делают. Сотни слоёв лжи и полуправды скрывают настоящую подоплёку событий, маскируя её и изменяя до неузнаваемости. Так происходит всегда, так произошло и сейчас. Мало кто знает об истинных корнях Революции, но ещё меньше догадывается о том, почему произошёл Перелом. Воистину, это тайна за семью печатями, в которой замешаны потусторонние силы.

Большинство по инерции продолжает считать, что основанная власть принадлежит партиям и государствам, немногочисленные посвящённые полагают, что основные рычаги власти находятся в руках неких тайных обществ. На самом деле же наибольшая сила и влияние стоят за Движениями. Эти четыре сплава людских идей и магии Иного мира захватывают людей, как мощные потоки, увлекая их за собой помимо их воли. Участник Движения может думать, что действует сам по себе, но на самом деле его ведёт сила неизвестной ему природы, направляющая его поступки из-за пределов Мира людей. Такое состояние можно сравнить с одержимостью.

В поисках подвигов и приключений герои неизбежно столкнутся с неведомыми силами, и, пытаясь в них разобраться, будут всё глубже погружаться в тайны Красной Земли. Знания об истинном положении дел открываются постепенно: чем больше человек сделал для Движения и соответствует его идеалу, тем глубже он посвящён в его подлинную суть и понимает, кто за кем стоит. Степень постижения персонажами тайных пружин мироздания, понимание ими подоплёки и истинного смысла событий можно условно разделить на четыре уровня от низшего в высшему: массовый, политический, тайный и метафизический.

Людям доступны только первые три из них — на четвёртом находятся сущности Иного мира. Верхний уровень влияет на нижний, но нижестоящий не может повлиять на вышестоящий, максимум, он может действовать самостоятельно и независимо. Рядовые участники Движения даже не догадываются о вышестоящих уровнях, не видят полной картины. Но и посвящённые более высокой степени тоже не понимают, что за структуры находятся над ними. Агенты метафизического уровня являются наиболее могущественными и независимыми от чьей-либо воли. Напротив, массы не влияют ни на что — они являются средством для исполнения желаний вышестоящих сил. Чаще всего любая общественная структура выстроена как пирамида во главе с агентами тайного или метафизического уровня.

События верхнего уровня порождают события нижнего, но наблюдателю, находящемуся на нижнем уровне, кажется, что все события имеют причину на его уровне. Например, политический деятель может посчитать переворот в одном из гособразований следствием заговора партий и враждебных спецслужб, так как и спецслужбы, и партии находятся на одном с ним уровне. Увидеть во всём руку мистических сил, недоступных для понимания на его уровне, он не сможет.

Пытаясь понять, каким образом разрозненные силы приходят к согласованию, образованнейшие умы Красной Земли ломают голову, создавая изощрённые теории: от мирового заговора до божьего промысла и исторического материализма. Однако в отличии от вас, читающих это простое объяснение, персонажи игрового мира не могут до конца осознать всю картину, понять взаимодействие уровней и выявить закономерности в поведении сил на каждом из них. Все теории неполны из-за скудости информации, ведь «знающий не говорит, а говорящий не знает».

Ведущему нужно стараться сообщать своим игрокам только те знания, которые соответствуют их уровню. Но даже если информация более высокого уровня «просочится» к неподготовленным персонажам, ничего страшного. Ведь уровень — это не просто набор конкретных фактов, это в своём роде картина мира. Если персонаж узнает что-то единичное, не вписывающееся в неё, он либо не обратит на это внимания, либо как-то встроит это в своё обычное мировосприятие.

Название уровней не должно вводить в заблуждение: не только герой Тайного уровня может обладать магическими силами или Политического — заниматься политическими интригами. Название лишь показывает, что составляет суть данного уровня. Например, игрок может выбрать себе героем колдуна (мага Зелёного движения). На первом и втором уровне он будет без всяких проблем использовать свои магические способности, но, только дойдя до третьего уровня, он будет достаточно осведомлён и силён, чтобы сделать занятие магией своим основным способом добиваться поставленных целей. До этого ему придётся прибегать к другим методам: на Массовом уровне к банальной борьбе за выживание, когда всё надо делать самому, а на Политическом — к управлению организациями и группами единомышленников.

Переход между уровнями знания для персонажей игроков осуществляется исходя из степени их погружения и логики сюжета, а также и от желания ведущего посвящать партию во все тайны Красной Земли. Мы рекомендуем не наделять начинающих персонажей этими знаниями сразу. Хорошим ориентиром для этого может служить ранг персонажа.

Ранг	Уровень
Новичок	Массовый
Закалённый	Массовый и Политический
Ветеран	Политический
Герой	Политический и Тайный
Легенда	Тайный

Ниже приводится краткая характеристика и особенности создания приключений для каждого из уровней. Несмотря на то, что для каждого уровня указаны наиболее подходящие ему жанры, никто не может ограничить ведущего и игроков в выборе любого жанра для игры. Например, на поиски магических артефактов могут направиться персонажи первых двух уровней. Но они не будут понимать истинную цель задания. Так, для героя массового уровня, найденные сокровища — это лишь источник богатства или личной силы; для героя политического уровня — возможность усилить свою партию или гособразование, потратить на подкуп или найм бойцов. И только персонаж тайного уровня сможет распознать в древних золотых украшениях, найденных в алтайской гробнице, культовые предметы, правильное использование которых может внести изменения в расстановку сил на всей Красной Земле.

Массовый уровень

На нижней ступени пирамиды находится подавляющее большинство населения. Оно ничего не знает о том, как устроен мир, и не может повлиять на него. Этими людьми командуют вышестоящие силы, направляя их по своему желанию. При этом у людей вполне может быть иллюзия, что во всех процессах они участвуют по своему собственному желанию, а не под чужим контролем. Силами массового уровня являются вообще все стихийные объединения людей, которые не имеют политического влияния, их единственная сила — это именно их массовость.

Действуя на массовом уровне, персонажи не оказывают влияния на ход мировых событий. Единственное, что их может заботить в круговороте Гражданской войны, — это собственное выживание. Неподвластные их пониманию процессы бросают их из стороны в сторону. Даже если им повезёт, и им удастся найти тихую гавань или иным образом добиться устойчивого положения, это не будет долговременным. Рано или поздно их снова увлечёт за собой стихия.

В Движении они играют роль стада, безвольного и предназначенного на убой скота, за который всё решают другие.

Жанр игры: выживание, истерн, боевик, хоррор.

Политический уровень

На следующей ступени иерархии стоят все известные институты политической власти: государства, политические партии, правительства и пр. На этом уровне персонажи могут оказывать ограниченное влияние на мир Красной Земли. Им теперь доступны не только собственные ресурсы, но и ресурсы партии. Орудием политиков служат массы и ресурсы, которые они производят. Теперь они сами могут управлять поступками других людей. Они имеют дело с политическими противниками, с которыми соревнуются за контроль над массами. В хитросплетении интриг большинство политических деятелей не замечает и даже не догадывается, что в реальности они не самостоятельны в своих поступках. Ими управляют так же, как они управляют массами, только более изощрёнными методами.

В Движении они выполняют роль сторожевых псов, которых пастух держит для охраны своего стада.

Жанр игры: организация революции, политическая интрига, шпионский детектив.

Тайный уровень

Перелом сделал магию очевидной и доступной многим, но она была в мире и до него. Издавна существовали объединения людей, обладающих сверхъестественными способностями. Они стояли за тронами, с помощью магии и тайных манипуляций управляя царями, военачальниками, народными вождями. Персонажи Тайного уровня оказывают огромное влияние на игровой мир. Принадлежность к мистическим орденам, спаянным сверхъестественными связями, даёт им власть над целыми государствами и партиями. Мощь Тайных обществ огромна, несравнима ни с одной из политических партий, хотя их члены всегда остаются в тени. Никогда нельзя сказать точно, как выглядит тот или иной персонаж на этом уровне: они меняют личности как маски.

Безграничная власть над людьми может создать у персонажей Тайного уровня иллюзию, что именно они управляют миром, который есть не что иное, как источник энергии для них, но это не так. Сами они также подчинены гораздо более могущественным силам — самим сущностям Иного мира. И хотя сами они полагают своей целью реализацию идеалов Движения на практике: построение Нового мира и Нового человека, возрождение Традиции и т.п. — на деле же их руками ведётся подготовка Красной Земли к полному Слиянию Иного мира и Мира людей.

Описание некоторых значимых тайных обществ приводится ниже в этой главе.

В Движении тайные общества играют роль пастухов, которые заботятся о стаде Хозяина, но при этом не владеют ни единой головой скота.

Жанры игры: разборки магов, поиск магических предметов, борьба с нечистью и монстрами

Метафизический уровень

На самой вершине пирамиды находятся не люди. Её занимают таинственные и зловещие обитатели Иного мира. Четыре враждующих племени духов проникли в мир людей после Перелома и теперь делают всё возможное, чтобы изменить его в удобную для себя сторону. Ловко замаскировав свои собственные интересы под затаённые чаяния человечества, они теперь владеют ими, как хозяин владеет скотом. Чтобы им было легче управлять, они создали внутри него целую иерархию, дав одним роли сторожевых псов, а другим — пастухов над отарами. Даже самый достойный из людей не может достичь их уровня и обладать их властью. До тех пор, пока человек находится в Движении, он останется безгласным рабом этих сущностей.

Финальная цель духов — это Слияние. Иной мир и Мир людей должны объединиться и превратиться в нечто абсолютно новое. Сегодняшнее состояние Красной Земли — это только первый шаг. Каждое из четырёх племён духов имеет своё собственное видение того, как он должен выглядеть. Именно поэтому они ведут между собой беспощадную борьбу, вовлекая в неё и людей. Но последним они и не думают сообщать об истинных причинах, по которым льётся кровь на многочисленных полях сражений Красной Земли. Пускай эти глупцы думают, что сражаются за коммунизм, возврат традиционного порядка, крестьянский рай или всеобщую волю — главное, чтобы они не покидали поле боя!

В Движении именно духи — это Хозяева человеческого стада.

Перелом и Слияние

Первым шагом на пути к Слиянию был Перелом. С каждым днём, минувшим с конца октября 1919-го года, территория, которая когда-то называлась Российской Империей, всё дальше отходит от своего изначального состояния человеческого мира и превращается в нечто, лишь очень отдалённо её напоминающее, — Красную Землю. Мир становится другим с ошеломляющей скоростью, фундаментальные законы природы и просто логики нарушаются на каждом шагу, происходящее всё больше кажется театром абсурда и каким-то дьявольским карнавалом. Повсюду царит атмосфера нереальности и ужаса, в происходящее просто не верится — этого не может и не должно быть, но это есть. Виной тому не только непрекращающаяся Гражданская война, хотя она и добавляет к царящему безумию кровавое ожесточение. Изменения имеют явно нечеловеческую природу.

Ведя игру по Красной Земле, ведущий должен иметь в виду, что Движения не придуманы людьми, не являются плодом их сознательной или бессознательной деятельности. Как магические силы, связанные с Движением (Новая наука, Оккультизм, Колдовство или Фарт), так и его идеи и мировоззрение происходят из Иного мира и созданы его таинственными сущностями, добивающимися своих целей. Люди для них — лишь пешки. Эти могущественные существа в тысячи раз сильнее даже самого волевого, несги-

баемого человека — он просто не имеет шансов в противостоянии с ними. Стихия Движения полностью подавляет человека, уничтожает его изнутри и делает своим рабом. Даже после смерти ему чаще всего не суждено обрести спасения от них: он станет нежитью на их службе. Конечной целью организованного силами Иного Мира Перелома является полное слияние мира живых и мёртвых, в котором будут властвовать их собственные законы. Красная Земля — это лишь первый шаг. Когда противостояние здесь будет окончено, борьба выплеснется за пределы бывшей Российской Империи, охватывая весь остальной мир.

Находясь в Красной Москве 1922-го, которая каким-то чудом всего за пару лет превратилась из задыхающегося от голода, преступности и нищеты города в столицу мирового авангарда и технического прогресса, нельзя не поверить, что коммунизм вот-вот будет построен. Как будто сам воздух дышит здесь ожиданием рождения Нового Человека. Сходные вещи происходят и в центрах других Движений. Даже сама природа подстраивается под господствующее Движение, но изменения, которые с ней происходят, выглядят странно и пугающе. В особенности это касается Зелёных регионов: необычайное буйство жизни сочетается с дикостью и запустением. Города разрушаются и зарастают бурьяном, по каменным улицам, где ещё год назад ходили чиновники и солдаты, бродят медведи и волки. Всё меняется с невероятной скоростью: процесс, на который в обычной ситуации потребовались бы годы, под влиянием сверхъестественных сил проходит за месяцы.

Цели, которые по их собственному мнению, преследуют участники Движений, возвышенны и благородны. Можно по-разному относиться к идеям создания сверхчеловека и справедливого общества или же полного освобождения человека от его оков, но надо признать, что им присуща определённая красота. Стоит ли говорить, что всё это мираж, обман, который насылают силы Иного мира, искусно подстраиваясь под истинные желания человека. Участники Движения так или иначе хотят что-то дать людям, улучшить их долю, построить новое общество или исправить недостатки старого. В реальности же единственной целью их существования являются не люди, а интересы потусторонних сущностей, во всём враждебных человеку. Выбирая Движение для своего персонажа, игрок фактически выбирает, какая сила будет направлять его поступки, какими демонами он будет одержим.

Движения переделывают людей, вовлечённых в них, и меняют природу регионов, где устанавливается их власть. Но превыше всего другое: они меняют саму человеческую природу, создавая вместо рода человеческого нечто иное. Красные открыто провозглашают это, заявляя в своей пропаганде, что под их управлением старый несовершенный человек пройдёт через Переплавку, и на месте его возникнет Новый человек. В этом главная цель их Движения, но и их противники для достижения своих целей также всё чаще и чаще опираются не на людей. Им на смену должна прийти нежить — существа, рождённые на стыке двух миров, те, о которых до Перелома старались либо молчать, либо в них просто не верили.

Каждое из Движений порождает собственный вид нежити. Она различается и по силе, и по облику, и по способу возникновения. Одно едино: нежитью может стать только сторонник Движения, глубоко погружённый в него. Есть и другие условия: например, Зелёная нежить (общее название — упыри) возникает спонтанно; а чтобы создать некробионта (Красная нежить, она же пресловутый Новый человек), требуются усилия учёных в лабораториях Новой науки. Белая нежить (Бессмертные) не присутствует в мире живых постоянно, а появляется, когда тому, чем она дорожила в прошлой жизни, угрожает опасность. А существование Чёрной нежити (Пламенники) вообще является тайной для подавляющего большинства обитателей Красной Земли: дух-пламень настолько сливается со своим носителем-человеком, что обнаружить его практически невозможно.

И когда границы миров рухнут окончательно, то для человека в этом дивном новом мире места не останется — только нежить будет рыскать по опустевшим просторам Красной Земли.

Места Силы

Когда произошёл Перелом, граница между мирами треснула. В некоторых местах эти трещины оказались глубже, чем в других. Как правило это были места, в которых и раньше миры соприкасались. Издавна такие места счи-

тались священными и почитались местным населением, а мудрецы и маги называли их Местами Силы.

В Месте Силы энергия Иного мира мощным потоком вливается в Мир людей. Сверхъестественные феномены проявляются в этих местах особенно ярко и отчётливо. Любое Место Силы относится к одному из четырёх Движений — там особенно часто можно увидеть Духов Движений. Места Силы могут помочь сторонникам «своих» Движений и навредить «чужим». Посещая Место Силы своего Движения, персонаж чувствует необычайный прилив энергии и бодрости. Напротив, в Местах Силы прочих Движений он будет чувствовать себя гораздо хуже.

Белым Местом Силы является практически любой храм или церковь возрастом старше трёхсот лет или же то место, на котором он ранее находился, это также величайшие монастыри и храмы, останки древних цивилизаций, курганы древних вождей, дольмены, пещерные города и высеченные в скалах святилища. До Перелома люди не обращали на них внимания, принимая за обычные естественные образования, но теперь их глаза словно открылись, и следы древней цивилизации предстают удивлённому взору искателей во всей своей нечеловеческой красоте. Руины древних гиперборейских храмов, затерянные в тундре Кольского Полуострова, — пример такого места.

Зелёные Места Силы — это потайные лесные святилища, почитаемые камни и овраги, населённые духами непроходимые топи, зловещие ущелья, священные рощи, где до сих пор приносятся жертвы духам Земли. На вид эти горы, ущелья, озёра, болота могут и не отличаться от обычных, но любому, кто в них окажется, становится очевидным присутствие в них неведомого. Таково, например, озеро Байкал, которое люди с недавних пор обходят стороной и который облюбовали странные сущности.

Красные Места Силы — это крупные стройки, места сражений и народных выступлений, огромные заводы, места величайших битв и побед, и, конечно же, памятники революций. Они являются свидетелями величайших событий современности, в которых энергия масс проявилась наиболее мощно. Здесь человек не может не ощущать себя лишь маленькой песчинкой в людском море. Красная Площадь, на которой проводятся эпические по своему масштабу демонстрации, — пример такого места.

Чёрные Места Силы — это места крупных преступлений, массовых убийств, неслыханных злодеяний, заброшенные дома, в которых когда-то кипела жизнь, опустошённые войной и мором деревни и сёла. Это свидетели самых разрушительных социальных катастроф современности. Отчаяние и опустошённость царит здесь повсюду. Зимний Дворец — свидетель двух Революций — превратился в такое место после того, как Петроград был полностью опустошён и покинут людьми, став из символа новой надежды символом краха всех надежд.

Находясь в Месте Силы своего Движения, персонаж получает положительный модификатор, равный уровню Места Силы, к проверкам Выносливости и Характера, а также к любым другим проверкам, связанным с сопротивлением страху, чужой воле или магическим эффектам, воздействующим на разум. Кроме того, пункты силы у магов соответствующего Движения восстанавливаются в 2 раза быстрее.

В Местах Силы чужого Движения персонаж получает штраф, равный уровню Места Силы, к проверкам Выносливости и Характера, а также к любым другим проверкам, связанным с сопротивлением страху, чужой воле или магическим эффектам, воздействующим на разум. Кроме того, пункты силы у магов противоположного Движения восстанавливаются медленнее в 2 раза.

Находясь в месте силы своего Движения, персонаж может получить его благословение. Персонажу необходимо глубоко прочувствовать его, погрузиться в него и слиться со своим Движением, совершив своего рода медитацию или молитву. Уместно будет и небольшое пожертвование. После этих действий персонаж получает одно очко Погружения и +1 к проверкам одного параметра, который в наибольшей степени отвечает предназначению и характерным особенностям места. Например, знаменитая Красная фабрика даёт +1 к Ремонту; Белый храм, посвящённый святому-целителю, +1 к Лечению; Зелёный камень, исцеляющий от болезней, +1 к Выносливости; Чёрный воровской притон +1 к Азартным играм. Благословение мест силы первого уровня действует один день, второго — одну неделю, третьего — один месяц. На любой момент времени на персонажа может действовать эффект только одного благословения, поэтому если он получит благословение в новом месте силы, то предыдущее перестанет действовать. Получать благословения в одном и том же месте силы можно неограниченное число раз, каждый раз получая очко Погружения.

Тайные общества и Спецорганизации

Для простого обывателя события на Красной Земле кажутся непознаваемым хаосом. В его глазах всё меняется настолько быстро и неупорядоченно, что он не в состоянии увидеть причин происходящего. Однако есть те, кто читает эту бешеную круговерть событий, как открытую книгу. Они владеют тайными рычагами влияния и способны незримо менять судьбу Красной Земли. Они находятся на самом высоком уровне Движения, который только может достичь человек, и обладают огромным арсеналом сверхъестественных сил. Государства, партии, армии — всё это фигуры, которыми они ведут игру на огромной шахматной доске. Приз в этой игре — власть над Красной Землёй. Эти посвящённые чаще всего объединены по своей воле, или повинуясь силе движения, в Тайные общества.

Каждое из тайных обществ имеет свою функцию и своё место в Движении. Тайные общества являются проводниками идеалов Движения, их конечной целью является построение на Красной земле идеальной модели общества (Новое общество, Традиция, Земной рай, Воля). Однако тактические цели каждое из тайных обществ определяет само, сообразуясь со своим предназначением и с действиями соперников, отстаивая своё видение наиболее кратчайшего и правильного пути достижения идеала. Поэтому трения между тайными обществами внутри одного и того же Движения неизбежны и нередки. Временные тактические союзы двух враждебных обществ против третьего возможны, но никто не строит иллюзий на счёт их долговечности.

Прямыми орудиями тайных обществ, посредством которых они проявляют себя на политическом и массовом уровнях, служат Специальные организации, которые обычно выполняют функции спецслужб, разведывательных и боевых групп. Чтобы стать членом спецорганизации, персонаж должен взять черту Спецагент.

Спецорганизации ставят перед собой ясные политические цели. Если тайные общества протягивают свои щупальца до любого места на Красной Земле, до которого могут дотянуться, то спецорганизации более привязаны к конкретным гособразованиям, которые их финансируют и развивают, и которые считают, что эти спецорганизации работают, прежде всего, на благо гособразования.

Ниже приводится краткое описание наиболее заметных тайных обществ и спецорганизаций каждого из четырёх Движений: что они из себя представляют, какую роль играют в Движении, какими методами пользуются и какие цели ставят на ближайшее время, а так же требования к членству в них. В конечном счёте, именно от действий тайных обществ и спецорганизаций будет зависеть, в какую сторону повернёт история Красной Земли.

Красные тайные общества

И Тайные общества и спецорганизации Красных как правило тяготеют к строгой бюрократической структуре с проработанной системой внутренних циркуляров и инструкций, коллективной и личной ответственностью за результаты работы, атмосферой взаимного недоверия и доносительства. Однако при этом они вполне эффективны и способны в критические моменты действовать как единый слаженный механизм. Ещё одной их характерной особенностью является широкое использование в своей деятельности достижений Новой науки.

Высший Экспериментальный Институт

Чтобы понять Новую Науку, нужно понимать её корни. Именно этим и занимается уникальное сообщество учёных, объединённых Высшим Экспериментальным Институтом. Для советского руководства его члены — не более, чем талантливые служители пролетарской науки. Да и их коллеги едва ли признают за ними принадлежность к тайным рычагам управления. На самом деле, только они и занимаются Новой наукой по-настоящему, остальные работающие на этом поле учёные лишь экспериментируют вслепую, воспроизводя спущенные им из Института инструкции, попавшие к ним как бы случайно. Представители Института присутствуют во всех мощных научных коллективах Красных гособразований.

Великой целью существования Института является создание бессмертной коллегии учёных, которые должны направлять развитие Нового общества по справедливому и разумному (в их видении) пути, а также ограничивать возможность попадания устройств Новой науки в руки врагов Революции. Именно на ВЭИ лежит «физическая» часть плана по созданию Нового человека: силами Пролетарской науки нужно изменить организм homo sapiens так, чтобы он не мешал его совершенствованию. Для этого массово внедряется процедура некробиотизации (превращение человека в нежить-некробионта).

ВЭИ имеет досконально проработанный план действий на десять лет вперёд. За это время они намерены добиться подавляющего превосходства Красного Движения над остальными за счёт массового внедрения достижений Новой науки. Каждое Красное гособразование имеет собственный участок работ в этом Плане: где-то должны создаваться гигантские боевые машины, где-то апробироваться новые технологии управления человеческой психикой.

Союз Красный Светоч

Союз Красный Светоч — это жреческая каста Красного движения. В обычной жизни большинство его членов является партийными деятелями, художниками-авангардистами, театральными режиссёрами, поэтами и другими людьми искусства. Среди них вообще нет непубличных фи-

гур, поэтому соблюдение инкогнито при исполнении жреческих функций для них совершенно необходимо.

Главная задача Союза — воспитание достойных, пресловутая Переплавка. Даже Новый человек, полностью изменённый Новой наукой, не достигнет высот своего духа без воспитания, что говорить об обычных людях. Их надо перековывать полностью. В глубинах Союза создаётся иная мораль, которая в будущем должна заменить общечеловеческую, построенную на эгоизме и страхе смерти. Затем её постулаты порционно, очень постепенно передаются людям. Они исподволь вводятся в программы просвещения, речи политиков, попадают на страницы газет.

Ещё одной задачей Союза является инициация достойных бойцов Революции в таинства Красной религии. Никто не может по-настоящему осознать Великий Замысел и понять, что принесёт с собой Новое общество без этого посвящения. Построенная по образцу мистерий древности Мистерия Марса проводится два раза год: Малая Мистерия — 1 мая, а Великая — 7 ноября. Члены Союза перестраивают личность неофита, меняют его сознание и формируют для него новую картину мира. Посвящённые образуют элиту Красного движения.

Красные спецорганизации

Наиболее значимыми красными спецорганизациями являются Спецотдел ВЧК, Орден Красного Знамени и Союз Воинствующих Безбожников. Их влияние распространяется не только на Советскую Россию, где сосредоточены их основные ресурсы, но и на большую часть Красной Земли.

В Красном движении существуют и другие, менее крупные спецорганизации: на Урале действует Корпус горных инженеров, ведущий интенсивные исследования природных феноменов; на Дальнем Востоке набирает силу недавно образованная Секта Красного Лотоса, члены которой экспериментируют над сочетанием восточных единоборств с использованием некробиотических привоев; в УССР прославились Первая Донецкая Армия товарища Артёма, а в ССРЛ — Корпус латышских стрелков Яна Фабрициуса, внутри которых действуют особые подразделения, чьи бойцы первыми осваивают все экспериментальные разработки Новой науки.

Спецотдел ВЧК РССР

Спецотдел — секретное подразделение ВЧК по борьбе со сверхъестественными силами, угрожающими Советской России. Официальный статус Спецотдела в качестве подразделения по шифровке и дешифровке позволяет его сотрудникам сохранять известную степень анонимности и свободы действий. Задачи Спецотдела разнообразны: борьба с эзконтрами (эзотерическими контрреволюционерами) в Советской России и за её пределами, расшифровка сути их сверхъестественных возможностей и нахождение способов борьбы с ними, а так же секретные операции, требующие применения сил Новой Науки в сочетании со скрытностью и быстротой. Агенты Спецотдела получают очень разностороннюю подготовку. Они часто прибегают к некробиотическим привоям, чтобы повысить свою внимательность, быстроту реакции и сократить время, необходимое для сна.

Спецотдел является классической спецслужбой со всеми её достоинствами и недостатками: доступом к государственным секретам и практически неограниченным ресурсам, широкими полномочиями, а также внутренними интригами, подсиживанием и взаимным доносительством.

Требования: *Гуманитарное образование d8, Запугивание d8, Расследование d8.*

Орден Красного Знамени

Неофициальное сообщество кавалеров высшей награды РССР выдающихся красных командиров и комиссаров. Своей целью Орден ставит победу Революции на Красной Земле и во всём мире. Орденоносцы служат на наиболее ответственных и опасных участках многочисленных фронтов, кольцом охватывающих Советскую Россию.

Получение соответствующего ордена ещё не служит пропуском в Орден, но является необходимым условием для этого. К получившему награду присматриваются, наблюдают за ним, и если сомнений в его преданности делу Революции нет, его по ходатайству не менее двух других членов приглашают вступить в Орден. Приглашённый проходит обряд посвящения, представляющий собой нечто среднее между воинскими мистериями Древнего Рима и ритуалами вступления в рыцарские ордена.

Само существование Ордена никак не объявлено, но среди военных слухи о нём распространены достаточно широко. Высшее военное руководство страны также осведомлено об Ордене, и хотя официально его не признаёт, в своих планах широко опирается на поддержку орденоносцев. Их используют для проведения смертельно опасных и зачастую самоубийственных военных миссий.

Статус члена Ордена определяется числом полученных им орденов Красного Знамени. Каждый новый полученный орден переводит рыцаря Революции на новую ступень посвящения, открывает доступ к новым знаниям и новым ресурсам. Будучи военными, орденоносцы для выполнения заданий партийного и военного руководства получают доступ к широкому спектру оружия и техники, а также отборному личному составу. Являются авангардом Революции, именно они первыми испытывают в бою новейшие научные разработки, тестируют некробиотические привои, боевые флуктуаторы и гиломорфные аппараты. Павшие особенно ценные товарищи Ордена удостаиваются процедуры некробиотизации и таким образом полностью побеждают смерть.

В отличие от большинства прочих забюрократизированных спецорганизаций внутри Ордена практически не существует внутреннего соперничества и жестоких интриг — только дух здорового соревнования. Члены Ордена считают друг друга братьями и всегда готовы прийти на помощь товарищу-орденоносцу, невзирая на внутрипартийные склоки.

Требования: *Драка d8, Стрельба d8, Военное дело d8.*

Союз Воинствующих Безбожников

Союз имеет статус общественной организации, которая, тем не менее, пользуется широкой государственной поддержкой в революционных гособразованиях. Организация действует по всей Красной Земле, полностью посвятив себя борьбе с «религиозными пережитками».

Основное оружие Союза — пропаганда. Агитбригады и лекторы ведут широкую просветительскую работу, организовывают массовые антирелигиозные акции: сожжение икон, вынос мощей, сражаются с религиозными суевериями, развенчивают «чудеса» церкви, борются с мракобеси-

ем и косностью. Помимо этой явной и широко освещаемой в прессе деятельности внутри Союза существует тайное крыло, которое поставило перед собой задачу физического уничтожения носителей религиозной идеологии. В него входят фанатичные атеисты, чья приверженность материализму делает их практически неуязвимыми для магии. Они развязали настоящий террор против религиозных деятелей и обладателей сверхъестественных способностей. Особо ретивые деятели Союза не признают даже силы Новой науки, из-за чего у Союза появилось немало врагов внутри советского руководства.

Деятельность Союза курируется Наркомпросом, на большинство его мероприятий выделяются государственные средства. Сам союз устроен как обычная бюрократическая организация, со всеми присущими ей плюсами и минусами. Функционеры Союза не имеют такого обширного доступа к ресурсам, как члены других спецорганизаций, тем не менее, выделяемых средств вполне хватает для закупки обычных предметов. Также в их распоряжение иногда поступают новейшие разработки Новой науки для организации публичных демонстраций с целью популяризации науки в массах.

Требования: *Убеждение d8, Провокация d8, Защита от сверхъестественного (Разум), Образованный.*

Белые тайные общества

Белое Движение с его приверженностью к иерархии и традиции представляет собой отличную почву для возникновения тайных обществ. Их члены ощущают себя элитой Движения, они находят себе место во всех Белых правительствах. Принадлежность к ним не афишируется, однако и не слишком скрывается. Иерархия должна быть ясна и очевидна — это дисциплинирует. Два важнейших тайных обществ Белого движения — это Сидерический Синклит и Братство Золотой Цепи.

Сидерический Синклит

Сидерический Синклит был впервые созван в 1921-ом году, чтобы объединить лучших оккультистов Красной Земли и скоординировать их действия в едином направлении, и с тех пор он действует постоянно. Благодаря Синклиту Белое Движение на настоящий момент обладает самым мощным мистическим арсеналом из всех противоборствующих сторон. Высшая цель Синклита, его долг перед Белым Делом — упорядочить влияние астральных сущностей (обитателей Иного Мира) на Мир Живых, а также воссоздать утраченные Традиции и наполнить ими обыденную жизнь Белых гособразований. Синклит далёк от того, чтобы использовать магию всего лишь как очередной вид оружия в борьбе с врагами, его целью является усиление Белого движение через развёртывание эйдосов (высших идей Иного мира) посредством использования символов. Каждый символ — это ключ, отпирающий замок тайной кладовой, в которой содержится сила Иного Мира. Каждому её аспекту соответствует собственный символ, и когда он создаётся, через него в мир проникает и эта сила. Посвящённые Ордена изучают суть эйдосов и тонкости их взаимодействия. Затем, используя своё влияние на Белые правительства, они тщательно планируют и проводят в жизнь Символические Акты, выраженные в законодательных инициативах, искусстве, военных операциях и куда менее очевидных действиях. Например, ничего незначащая встреча советского военачальника со слепым нищим при переправе через реку, на которую он даже не обратил внимания, может стоить ему победы в битве: ведь эта встреча была символической.

В настоящее время Синклит состоит из двенадцати лож, каждая во главе со своим Мастером, а возглавляет его Гроссмейстер, чья личность неизвестна. Каждая ложа занимается определёнными прикладными задачами, например: борьбой с нежитью Красных или Зелёных; изучением связей, соединяющих Миры; попытками разобраться в сущности Бессмертных и получить возможность лучше управлять ими. Все они имеют собственные ритуалы, восходящие к определённой Традиции: египетской, нумерологической, герметической, масонской и т. д. Особенно интересна в этом отношении Ложа Серебряной Лиры, чьи ритуалы построены на волшебной силе поэзии. В неё входят многие видные поэты-символисты Серебряного Века.

Братство Золотой Цепи

Братство Золотой Цепи объединяет христианских, исламских и иудейских мистиков, сумевших выйти за ограничения своих религий и узреть единую Запредельную Истину, стоящую за ними. Целью его существования является сплочение Белого движения изнутри и устроение его по Божественным принципам. Большую часть времени братья пребывают в глубоком медитативном состоянии (входя в него через зикр, исихазм или углублённое изучение священных книг). Так они объединяют свои силы и «куют Золотую Цепь», т.е. соединяют всех сторонников Белого движения воедино. Они полагают, что с помощью веры можно добиться любых целей. Однако веры отдельного человека мало — другое дело, если множество людей станут верить в одно. Тогда то, во что истово верят миллионы — Царство Божие — станет реальностью. Поэтому необходимо обратить людей к вере, указать им путь, а также постоянно укреплять веру в их сердцах, потому что она может ослабнуть, и тогда человек станет добычей сил зла (т.е. сил Иного мира, стоящих за другими Движениями).

Помимо невероятного дара убеждения братья Ордена обладают и мощными мистическими способностями, которые сами они считают благодатью, данной им Богом. Находясь в состоянии созерцания Абсолюта, они способны видеть на любые расстояния, появляться в любой точке Красной Земли и предостерегать ключевых деятелей Истории от необдуманных поступков. Они лучше других видят последствия событий и стараются направить их на пользу Белому Движению.

Белые спецорганизации

Спецорганизации Белого Движения во многом копируют структуру тайных обществ с их инициациями, мистериями и многоуровневой иерархией. Каждое гособразование имеет собственные малые сцецорганизации, но лишь три из них распространены по всей Красной Земле: Орден Железного Венца, Орден Серебряной Лиры и Орден Полярной Звезды.

Среди прочих значимых Белых спецорганизаций можно ещё отметить возрождённый в западных областях Красной Земли Тевтонский Орден, который возрождает к жизни традиции монахов-рыцарей. Его члены активно занимаются политикой и обладают огромной властью.

Орден Железного Венца

Этот офицерский союз является не просто элитным воинским клубом, но и эзотерической организацией. В него входят избранные воины Белых армий, принадлежащие к офицерскому составу одной из Бессмертных Дивизий. На Юге это корниловцы, марковцы, дроздовцы и алексеевцы; на Северо-Западе — ливенцы; в Сибири — каппелевцы. Члены Ордена стремятся не просто сберечь традиционные героические ценности и укрыть их от посягательства врагов, но и стать их живыми воплощениями. Они находятся на переднем крае Белой борьбы и в открытом бою противостоят любым врагам. Значимость члена Ордена определяется исключительно его личными достижениями и свершениями. Чтобы подняться на более высокий Круг Посвящения, нужно принести Обет и выполнить его. Повседневная деятельность мужей Ордена — это постоянный подвиг.

Братья ордена обеспечивают полную и безоговорочную поддержку друг другу, хотя за помощью они обращаются только в самых крайних случаях. Казна Ордена, пополняемая добровольными пожертвованиями крупных банкиров и промышленников, открыта для нужд братьев.

Требования: *Драка d8, Стрельба d8, Военное дело d8.*

Орден Полярной Звезды

Члены этого ордена посвятили себя поиску и возвращению к жизни утраченного знания Древности. Существующий частично на пожертвования, частично финансируемый белыми правительствами орден объединяет неутомимых исследователей и первопроходцев. Их экспедиции проникают повсюду, где остались едва различимые следы присутствия древних цивилизаций и потерянных знаний: к дольменам Кавказа, городам-миражам Центральной Азии, величественным рукотворным скалам Кольского Полуострова, подземным храмам Урала. Помимо практической пользы, которую несут Белым обретённые реликвии и восстановленные ритуалы, эти искания имеют и духовную сторону. Член Ордена Полярной Звезды живёт только тогда, когда он находится в Поиске. Для них назначение Пути — это и есть сам Путь.

Признание и статус в Ордене подобны таковым в среде академической науки и определяются личными достижениями исследователя. Поэтому успехи прошлых экспедиций гарантируют стабильное финансирование в будущем.

Требования: *Расследование d8, Выживание d8, Класическое образование d8.*

Зелёные тайные общества

Зелёному Движению чужда иерархия и стремление возвыситься над толпой, поэтому Тайные Общества не играют в нём роль элиты как в других Движениях. Чаще всего люди вступают в них не по своей воле, а по неведомому призванию, т.е. фактически по приказу сил Иного Мира. Соответственно, и относятся к своей доле как к очередной Тяготе. Члены Обществ никому не раскрывают свою принадлежность к ним. Вообще сам факт их существования является тайной. Кроме того, ни один из этих союзов не осмысливается и не называется его членами как устойчивая организация. Число Зелёных обществ чрезвычайно велико, поскольку их корни лежат в бесконечном многообразии исконных языческих традиций многочисленных народов Красной Земли. Главные Тайные общества Зелёных, если их можно так назвать, — это Ведуны и Старцы.

Старцы

Огромную роль в Зелёном движении играют народные религиозные и мистические представления. Каждый сторонник этого движения в глубине души ощущает ужасающую, дремучую глубину этих хтонических верований, но только некоторые обращаются к их источнику напрямую, имя им в народе — Старцы, хотя себя они называют по-другому: Провозвестники Страшного Суда.

Когда грянул Перелом, тысячи приверженцев старообрядчества и полуправославных сект, составляющих «народную религию», разом услышали Весть и разошлись по всей Красной Земле, проповедуя и призывая создавать вооружённые отряды и сражаться со всеми душегубами и христопродавцами, отнявших у людей Матушку-Землю. Они говорили, что настали последние дни мира, и пророчества о наступлении Конца Света и Страшного Суда разворачиваются на глазах. Войско праведных должно сразиться с войском сатаны и победить. Подкреплённые чарами и тайным знанием их призывы оказывались очень действенными: на бунт поднимались целые уезды и губернии бывшей Империи. Можно сказать, что именно благодаря усилиям Старцев Зелёное Движение обрело свой современный вид.

Роль Старцев в Зелёном Движении огромна: они выполняют функцию духовных наставников для миллионов людей, вовлечённых в него. К ним идут на поклон и за советом крестьянские вожди, военачальники, даже предводители сект. Их авторитет нерушим и подкреплён многочисленными примерами проявления их сверхъестественных возможностей.

Старцы призывают к насилию не во имя чего-то или против кого-то, как вожди других Движений. Вместо этого они как будто аккумулируют злобу, скопившуюся в людях, превращая её в концентрированный яд, готовый выплеснуться на врага в любой момент. Они будто бы настаивают вино гнева, размешивая в гигантском чане мысли и чаянья людей и добавляя к ним хмель волшбы Иного Мира. На 1922-ой год деятельность старцев достигла поистине эпических размахов: большая часть населения Красной Земли вовлечена в ужасающий хоровод, а сила продолжает прибывать. Невооружённым глазом видно, что Зелёное Движение ещё не до конца проявило себя, и когда Провозвестники всё же огласят приход Судного Дня, из глубин этой клокочущей массы вырвется нечто ужасающее, невиданное, по сравнению с которым вся предыдущая Смута покажется просто мелкими беспорядками.

Ведуны

С давних времён ведуны: ведьмы, колдуны, чернокнижники, чёрные шаманы изучали колдовство Земли, передавая свои навыки из поколения в поколение. Они изначально тяготели к злым чарам: проклятьям, порче, сглазу, но в страхе перед односельчанами вынуждены были скрывать свой дар, занимаясь исключительно доброй ворожбой и целительством. Перелом избавил их от необходимости лицемерить: мир семимильными шагами нёсся ко Злу, и не проявлять своей природной склонности было просто глупо.

Перелом дал им общую цели: наводнить Красную Землю нежитью, удавить с её помощью все остальные Движения и сделать нежить её равноправными хозяевами наравне с людьми. Ведуны должны приготовить людей к тому, что упыри будут существовать вместе с ними, что они им не враги, а союзники, а в дальнейшем — друзья. Нужно лишь научиться сосуществовать с этими порождениями Матери-Земле и убить в себе ложную брезгливость. На себя Ведуны взяли роль посредника между двумя мирами: одной рукой создают толпы упырей и направляют их на врагов (Марш Мертвецов создан именно ведунами), другой — учат сторонников Зелёного Движения заговорам от нежити и создают для них обереги, делающие их невидимыми и для упырей. Неправильно было бы говорить, что только ведуны создают Зелёную нежить, но именно их усилиями она обладает такой огромной численностью и мощью.

Несколько раз в году ведуны собираются на шабаш, где получают заряд силы от Сырой Земли и решают между собой насущные вопросы. Чаще всего они касаются того, в какой мере стоит посвящать рядовых сторонников Движения в Замысел и куда направить следующий удар толп упырей. В остальное время отдельные ведуны не ладят: они постоянно враждуют между собой за обладание силой и властью. Средоточием мощи Ведунов является великое озеро Байкал, напрямую соединяющее Мир Людей и Мир Иной. Почитается ими и место падения Тунгусского метеорита, с которым связано множество их мрачных легенд. Хотя как такого центра у этого «общества» нет, они проявляются везде, где назревают распри и идёт война. Словно стервятники, они обходят поля битв и забирают павших в своё ужасное воинство мертвецов.

Зелёные спецорганизации

Спецорганизации Зелёного Движения довольно сложно назвать таковыми. Они не имеют ни чёткой структуры, ни уровней подчинения. Как и Зелёные Тайные общества они представляют собой просто группы людей, имеющих сверхъестественные силы определённого рода и занимающие соответствующее этим силам место в Движении. Самая мощная организация — это офени.

Офени

История офеней, коробейников, странствующих торговцев теряется в глубинах веков Русской земли. Первые сведения о них относятся к XVI веку. Бродячие торговцы, ходящие по городам и сёлам и разносящие полезные товары, лубочные картины и иконы, быстро превратились в закрытое тайное общество со своими правилами, законами и особым тайным языком — «феней». Офени были важной частью общества, но в конце XIX века прогресс поставил на них крест. Когда грянул Перелом, офени, которые никогда до конца не исчезали и продолжали свою деятельность в глухих регионах страны, непостижимым чутьём поняли, что настало их время. И вот уже снова по дорогам Красной Земли пошли и поехали люди с огромными коробами — картина, привычная для далёкого прошлого, но абсолютно неправдоподобная для начала 20-х годов XX века. За долгий период забвения офени всё больше удалялись от мирских дел, превращаясь в замкнутое эзотерическое общество. Те из них, кто не бросил ремесло или не превратился в полукриминальных бродяг, переосмыслили опыт, накопленный поколениями, и собрали его во всеобъемлющую идею Тропы — квинтэссенцию всей жизни офеней. Тропа офеней пролегает не где-то, а через сердца людей. Они видят себя неким соединяющим элементом мира. Разнося иконы и книги, они не столько просвещают «тёмную массу», — об этом нет и речи — сколько делают её более однородной, более спаянной и внутренне единой.

Главной задачей ордена Офеней является как и раньше торговля иконами, книгами и украшениями. Но теперь после Перелома это не простые иконы, книги и украшения. Это вещи, имеющие, без сомнения, сверхъестественные свойства. Офени с большой тщательностью изготавливают их самостоятельно (или хотя бы прикладывают руку к завершению) и накладывают сильные и вязкие, как болотная трясина, чары. Созданные офенями вещи являются продолжением их самих и даже имеют некое подобие жизни. Они способны видеть (скорее ощущать) всё, что происходит вокруг проданных ими вещей. Да и вещи сами по себе непростые: в них есть что-то, что заставляет буквально обожать их, ценить сильнее жизни. Мало кто способен бороться с искушением купить зачарованный предмет у бойкого торговца — и вот незадачливый покупатель уже на крючке. Все его желания и тайные помыслы будут скоро открыты опытному колдуну.

Требования: *Убеждение d8, Выживание d8, Колдовство d8.*

Волчий Скит

Гораздо менее распространены, но не менее известны ужасные волчьи скитники. В это сообщество входят вурдалаки (то есть высшая нежить Зелёного Движения), которые после смерти и обретения новой жизни не разбрелись по чащам Красной Земли, а объединились ради борьбы с врагами мира. Главная сила Волчьего Скита в личной физической силе его братьев, в их зверином чутьё. Они развивают в себе способности, изначально заложенные в вурдалаках, доводя их до совершенства и превращаясь в настоящую машину убийства. Благодаря этому они одни могут противостоять Бессмертным ударным отрядам Белых, порождениям Новой Науки Красных и другим сверхъестественным тварям. Особенно хорошо они проявляют себя в разведывательных операциях и уничтожении ключевых лидеров противника. Убить вурдалака обычным оружием очень сложно, а волчьескитника — тем более, в бою он равен десяти обычным солдатам. Сражаясь, они не пользуются оружием, принимая обличье получеловека-полуволка, и разят противника своими мощными когтями, пробивающими даже броню танков.

Требования: *Драка d8, Маскировка d8, Внимание d8.*

Чёрные тайные общества

Тайные общества Чёрного движения отличаются от остальных тем, что они возникли в древнейшие времена и в практически неизменном виде дошли до начала XX века. Перелом и вторжение сил Иного мира в Мир людей лишь добавило им сверхъестественных способностей. Ордена сохранили свою строго законспирированную структуру, давние традиции ненависти к любой власти и методы борьбы с ней. Каждое из Чёрных тайных обществ абсолютно самостоятельно и преследует свои собственные цели.

Орден Змея

Таинственный Орден Змея считает себя наследником первых гностических офитов-змеепоклонников. Их учителем была неизвестная сущность, которая явилась своим последователям в облике Змея — того самого, который по библейским представлениям способствовал изгнанию человека из Рая. Однако в их интерпретации он был не злодеем, а наоборот благодетелем, сообщившим людям истинные знания, которые скрывал от них неправедный творец этого мира — Демиург. Этот Змей и стоял у истоков Ордена, передав своим последователям мистические знания и завет уничтожать всё созданное Демиургом.

В отличие от большинства других гностических сект, церквей и союзов, утверждавших, что для противостоянию Князю Мира Сего нужно либо уйти в аскезу, либо наоборот потакать всем своим порокам, Орден Змея с самого начала пошёл иным путём — путём тотальный войны и террора против Кеномы, Тварного Мира. Ни один метод не является запретным в этой борьбе: разжигание бунтов, убийство правителей и чиновников, распространение панических слухов, поджог запасов, разрушение плотин, отравление колодцев — вот лишь некоторые методы из огромного арсенала Ордена, используемые им с древних времён. Членам Ордена всегда удаётся выйти сухими из воды. Искусно используя человеческие слабости, они выставляют виновными тех, кого тёмная невежественная толпа больше всего ненавидит: «буржуев», евреев, знахарей, «вражеских шпионов».

Конечной целью Ордена является уничтожение всех видов власти как зримого воплощения тирании Демиурга. Обрушивая царства земных властителей, они ослабляют и хватку его архонтов, заточивших человека в тюрьму явного мира и не дающих ему обрести полную Свободу. Братья Змея — это люди с тысячею лиц. Никогда не узнаешь, что перед тобой один из них. Конспирация настолько глубока, что даже не все братья знают о существовании друг друга. Нет такого крупного города, где не было бы агентов Ордена. В последнее время они укрепили свои позиции, а в 1922-ом году планируют развернуть масштабную революционную борьбу во всех гособразованиях Красной Земли.

Орден Мятежного Духа

Неприятие власти Демиурга выражалось во все века по-разному, одним из способов было погружение в глубину того, что лживый тюремщик вселенной запрещал своим послушным рабам. То, что называется ими развратом и осуждается, для истинно свободного человека должно быть абсолютно естественным как дыхание. Нарушая все допустимые нормы, называемые «заповедями» и «моралью», он обретает силу над тварным миром. Такой идеологии на протяжении сотен лет придерживалось множество сект и направлений: античные гностики-борборите, средневековые люцифериане и адамиты, либертины времён Людовика XVI, члены Хеллфайр-клабов в Англии XIX века, были они и в России. На счету этих закрытых клубов сотни жестоких убийств: во время своих кровавых оргий они с изощрённым садизмом убивали женщин, мужчин, детей, животных, наслаждаясь их болью, предсмертной агонией и ужасом. Нарушая главную заповедь Демиурга: «Не убий!» — они с радостью посвящали всю пролитую кровь горящему внутри них Пламени, т.е. самим себе. Такими действиями члены Ордена приближаются к идеалу сверхчеловека, открывая для себя новые грани внутреннего Пламени. С каждой взятой жизнью Пламень усиливается, а погибшая душа становится его частью, навеки уходя из-под власти Демиурга. Для членов

Ордена это лучший способ разрушить Мир людей, исполнив свою давнюю мечту.

Помимо «внутренней» цели Ордена, т.е. создания сверхчеловека, у него есть и внешняя: разлагать основы, на которых строятся идеологии других Движений. Они используют своё влияние, глубокий интеллект и умение убеждать, усиленное магией Пламени, чтобы исподволь разрушать традиционные устои общества, проводить саботаж на высшем уровне. Главная задача, которую ставит перед собой Орден, — это внедрение своих агентов во все правительства Красной Земли или, по крайней мере, получение возможности влиять на их решения и направить власть гособразований на путь саморазрушения. Все государственные решения, которые они принимали или в которых участвовали, всегда имели две стороны: наверху была их заявленная цель, а на более глубоком уровне они вели к деградации общества, разрушению социальных связей, сеяли семена раздора. Они распространяют отчаянье, неверие и смуту, чтобы в получившемся хаосе сильные смогли освободиться из темницы, а слабые стали их метафизической пищей.

Чёрные спецорганизации

О Чёрных спецорганизациях известно крайне мало. Конспирация в них настолько сильна, что даже некоторые их участники не знают, агентами чего именно они являются. Однако есть и исключения: на всю Красную Землю прославились своими свершениями Орден Чёрного Пламени и Чёрный Сговор. Есть и более локальные спецорганизации Чёрных типа Московского Ордена Новых Тамплиеров.

Орден Чёрного Пламени

Своей целью Орден Чёрного Пламени объявил подрыв и разрушение мирских основ любой власти. Основной их метод — беспощадный террор: экспроприации (эксы), похищения, убийства, распыление ядовитых газов и прочие акции устрашения. Их жертвами становятся видные политические, религиозные и даже культурные фигуры, чья деятельность умножает влияние ненавистной Власти. Также в прицел Ордена попадают и те, кто обращает на пользу Власти дарованные ему сверхъестественные способности.

Действия чернопламенников всегда отличаются лихостью и быстротой, их конёк — дерзкие, граничащие с безумием вылазки. Чем больше у объекта охраны и защитных средств, тем больше чести будет в его убийстве.

Член Ордена контактирует лишь с небольшой ячейкой из 3-5 человек и своим непосредственным куратором, либо вступает в контакт с другими членами Ордена перед миссией или прямо на задании. Задания он выбирает себе самостоятельно или получает от куратора. По мере продвижения по иерархической лестнице он уже сам берёт на себя ответственность за деятельность одной или нескольких ячеек.

Деньги на проведение операций либо «зарабатываются» эксами, либо поступают из кассы Ордена. Также по каналам Ордена его членам могут быть предоставлены любые, даже самые неожиданные, материалы и оборудование.

Требования: *Маскировка d8, Драка d8, Стрельба d8.*

Чёрный Сговор

Это уникальное сообщество криминального мира объединяет в себе людей, разделяющих гностическую философию и живущих по воровским законам. Сговор объединил ряд заметных фигур преступного мира и поставил перед собой цель использовать воровские навыки его участников для низвержения всех искусственных политических режимов и создания на их месте вольного общества, живущего по единственно подлинным, присущим людям от природы законам — т.н. «понятиям».

Заключившие Сговор не только создают новые или подчиняют себе уже существующие воровские сообщества на местах. Его участники проникают в строго охраняемые золотохранилища гособразований, склады устройств Новой науки, тайные кладовые оккультных артефактов и ведьмовские схроны. Всё это делается с особой дерзостью и шиком, словно в насмешку. Благодаря их деятельности ассортимент чёрного рынка Красной Земли обогатился разработками советской Новой науки, древними реликвиями и сплетёнными из неведомых трав и костей ведьминскими оберегами.

Личное имущество, кроме самого необходимого, членам организации иметь запрещено. Всё финансирование операций Сговора происходит из общей кассы — «общака». Друг друга члены Сговора узнают по воровским татуировкам, обозначающим не только принадлежность к организации, но и статус в ней.

Требования: *Взлом d8, Маскировка d8, Уличное чутьё d8.*

Нежить

На Красной Земле смерть идёт за героями по пятам и, так или иначе, настигнет каждого, даже самого везучего и осторожного. Здесь не строят планов на долгую счастливую жизнь. Каждый, кто поднял оружие во имя Движения, понимает, что рано или поздно его земной путь оборвётся, и надеется лишь на то, что его идеалы пребудут вечно. Так было всегда и во всех войнах: люди сражались и умирали за идею, мостя своими трупами путь Нового Мира. Но после Перелома многое изменилось: теперь те, для кого верность Движению дороже собственной жизни, продолжают служить ему и после физической смерти. Имя им — нежить.

Представители каждого Движения имеют свои представления о загробном мире. Кто-то верит в существование души, другие являются убеждёнными материалистами. Красная Земля — это игра не о метафизике, поэтому предлагаем вам считать, что с человеком после смерти происходит именно то, что об этом говорит его движение.

Начиная игру по Красной Земле, игроки должны понимать, что их персонажи балансируют на грани жизни и смерти и в любой момент могут сорваться в пропасть. Постоянный риск, на который идут герои (а ведь на то они и герои!), плохо совместим с жизнью. Рано или поздно этот негостеприимный мир загонит их в могилу. Нельзя забывать и о влиянии Движений, которые буквально толкают своих сторонников на самопожертвование во имя идеалов. Когда персонаж погибнет, его игрок, скорее всего выберет себе нового, но может продолжить игру за того же персонажа, возродившегося в виде нежити. Игра за нежить имеет свои особенности, поэтому стоит дважды подумать прежде, чем решаться на это.

Нежить бывает двух видов: Низшая и Высшая. Последняя предназначена для персонажей игроков и *диких карт* ведущего, она сохраняет свободную волю, а также все навыки и личность, бывшие у человека при жизни. Низшую нежить оставьте для *статистов*: независимо от Движения, это существа без личности и без разума, чья участь — подчинять приказу, и играть за неё нельзя. Сущностям Иного Мира не нужны слабаки, они будут тратить свои силы на превращение в Высшую нежить лишь самых сильных бойцов. Только персонаж *рангом Закалённый* и выше может рассчитывать на это. *Новичкам* уготована участь стать Низшей нежитью, а игроку придётся выбрать себе нового персонажа.

На первый взгляд, бытие нежити состоит из одних преимуществ: персонаж больше не нуждается во сне, воде и пище, решив для себя большую часть вопросов выживания. Однако это лишь парадный фасад ужасного бытия нежити. Действительно, человеческие потребности уходят на второй план, но появляются новые, накладываемые потусторонними силами. Чтобы поддерживать свою жизнедеятельность, Красной и Зелёной нежити необходимо поглощать энергию живых людей в виде соответственно крови и плоти, что превращает их в вампиров и каннибалов. А Белая и Чёрная нежить вынуждена постоянно доказывать свою полезность силам Иного Мира, выполняя обеты или совершая акты разрушения, иначе потусторонние сущности перестанут подпитывать их силой, оборвав их противоестественное существование. Более того, нежить гораздо сильнее подвержена влиянию Движений, чем живые люди, *погружаясь* гораздо быстрее. Став нежитью, персонаж получает новый *отпечаток* за каждые пять пунктов *опыта/погружения*, а не за десять. Решайте сами, готовы ли вы играть на таких условиях!

Нежить появляется двумя путями: самостоятельно (белая, зелёная, чёрная) или же с чужой помощью (красная). Подробно условия превращения описаны ниже, но независимо от Движения, для персонажей действует общее правило: став нежитью, персонаж игрока сохраняет все свои *навыки*, *черты*, *изъяны* и *отпечатки*; получает *изъян*, характерный для его типа нежити; и только часть её положительных свойств, а именно:

- Не требует еды, питья, сна. Персонаж может для вида есть или пить, но пища не будет перевариваться и выйдет естественным путём. Оставим эти нелицеприятные подробности на усмотрение ведущего!
- Не подвержен воздействию болезней и ядов и ядовитых газов, также на него не оказывает никакого воздействия алкоголь, и психоактивные вещества.
- Для активации эффектов *цветных черт* персонажу больше не требуется дополнительных условий, таких как наличие спецмандата, талисмана и т.д. Его связь с Иным Миром настолько сильна, что никакие дополнительные фокусы уже не нужны.
- +2 к *проверкам страха* (нежить сама является порождением загробного мира, её довольно сложно чем-то испугать).

Другие *черты* персонаж-нежить получает в обычном порядке, за *повышения*. Это правила не распространяется на персонажей ведущего. Любая высшая нежить под его управлением имеет также следующие свойства в дополнение к вышеперечисленным:

- +2 к базовой *Стойкости*.
- +2 при попытке *выйти из шока*.
- Не получает штрафы за ранения, т.к. не чувствует боли.

Теперь остановимся подробнее на видах нежити.

Красная нежить — Некробионты

Мы должны создать автоматы из нервов и мышц, которые мы превратим в естественные рабочие движения, и, одновременно, мы должны создать автоматы общего поведения субъекта.
Алексей Гастев

Последователи Красного Движения — материалисты и отрицают существование души. Они считают, что смерть человека происходит из-за того, что его организм физически изнашивается, и те процессы, которые поддерживают в нём жизнь, прекращаются. Отсюда напрашивается простейший вывод: если заменить неработающие органы на новые, жизнь можно вернуть. Тысячелетиями люди могли лишь мечтать о такой возможности, и только с появлением Новой науки эти мечты стали реальностью.

Человек, воскрешенный после смерти с помощью Новой науки, называется некробионтом. Советская Наука гордо рапортует о том, что некробионты во всём превосходят людей: их физические и умственные способности мощнее человеческих, они не устают, а пищи им не требуется вовсе. Их обновлённые тела способны выдержать огромные повреждения: пуля, разящая обычного человека наповал, некробионту что укус комара. Учёные отрицают, что личность человека хоть как-то меняется после некробиотизации и обещают, что в будущем все станут некробионтами, полностью победив смерть. В действительности всё не столь радужно...

Операция некробиотизации предполагает замену поврежденных органов и тканей на новые, пересаженные от доноров (людей или животных) или же искусственные аналоги, а так же полное переливание крови от живого человека. Затем в тело вводятся различные препараты, и через него пропускается мощный заряд электрического тока, запускающего процессы в организме заново. Тело возвращается к жизни уже в течение суток после окончания операции. Всё на первый взгляд выглядит довольно просто, однако, на деле это не так.

Самое сложное — сохранить знания и навыки человека, которые неизбежно теряются из-за разрушения мозга. Большая часть препаратов используется именно для этого, и именно на них тратится большая часть средств при некробиотизации. Если препаратов использовать в минимальных количествах, то некробионт потеряет большую часть того, что знал и умел в жизни, превратившись в тупое существо с интеллектом животного, правда, довольно сообразительного, как человекообразная обезьяна. Его примитивного разума хватит на выполнение простейших команд и поддержание своего существования, а от прежнего характера и личности не останется вообще ничего. Разрекламированные адептами Новой науки некробионты, ставшие «сверхчеловеками», сохранив при этом и личность, и навыки — это штучный товар, чьё «изготовление» требует огромного труда и значительных финансовых вложений. Не идёт и речи о том, чтобы сделать его массовым.

Таким образом, в 1922 году делается два вида операций некробиотизации, «массовая» и «индивидуальная», результатом которых является, соответственно, два вида некробионтов. Получившихся в ходе первого варианта тупых полуживотных называют спец-единицами (СЕ) и используют для самого примитивного труда. Красным правительствам хотелось бы использовать их на войне или в сельском хозяйстве, однако пока это для них слишком сложно. Полки, сформированные из СЕ-солдат, бесцельно гибнут под огнём неприятеля, а СЕ-сельхозрабочие не могут даже толком вспахать поле. Так что пока эффективность создания низших некробионтов крайне низка: они едва отбивают затраты на их оживление.

Напротив, индивидуальная некробиотизация стоит дорого, зато её творения превосходят все ожидания. Обликом и поведением некробионт практически не отличается от человека, за исключением нескольких не бросающихся в глаза деталей. Во-первых, температура его тела гораздо ниже человеческой: около двадцати градусов. Во-вторых, он не проявляет признаков старения: разглаживаются морщины, нормализуется работа внутренних органов. В-третьих, ему требуется гораздо меньше сна: всего около двух часов в сутки, а мозг сохраняет поразительную работоспособность в любое время. В-четвёртых, процедура некробиотизации позволяет значительно повысить физические ресурсы организма: некробионт сильнее, быстрее и выносливее обычного человека. В-шестых, некробионт проявляет меньше эмоций, способен к холодному анализу в стрессовых ситуациях. Все эти признаки указывают на то, что некробионт во всём превосходит обычного homo sapiens. Тем не менее, на них словно лежит некая печать смерти, заставляющая окружающих настораживаться, испытывая смутный дискомфорт от нахождения с ними рядом.

По непонятным науке причинам операцию удаётся провести только на тех, кто привержен идеалам Красного Движения. Люди не понимают этого, но с точки зрения сущностей Иного Мира всё логично: только тот, кто абсолютно верен идеалам Движения, достоит вечной жизни в Новом Мире.

Игрокам можно играть только за некробионтов, созданным индивидуальной операцией.

Операция

Некробиотизация может быть проведена над любым мёртвым телом, которое не было полностью уничтожено. Для операции нужно оборудование (хирургические инструменты, мощный источник тока) стоимостью 1000 рублей и препараты (считаются *редким товаром*). Стоимость препаратов для массовой операции составляет 500 рублей, её результатом является спец-единица: её способности не зависят от умения персонажа, но могут варьироваться в зависимости от использованных веществ. Препараты для индивидуальной операции стоят 1000 руб. за *ранг* оживляемого персонажа (чем больше человек знает и умеет, тем сложнее это сохранить): 1000 рублей для *Закалённого*, 2000 рублей для *Ветерана*, 3000 рублей

для *Героя*, 4000 рублей для *Легенды*. Для операции также требуется пять литров человеческой крови (для массовой разновидности подойдёт и кровь животного). Все *персонажи-Новички* могут рассчитывать только на массовый вариант. Операция требует проверки *навыка Новая наука*: для массовой операции используйте *простую проверку*, а для индивидуальной — *Вызов судьбе* (см. «Дневник авантюриста», стр. 86). *Провал* означает, что операция не удалась, препараты потрачены впустую. Однако тело можно подвергнуть операции снова, никаких ограничений на это нет. Если операция проводится не персонажами игрока, а персонажами ведущего в специально подготовленных условиях, то он может решить, что она успешна, и не делать никаких проверок. Только персонаж Красного Движения может стать некробионтом, для представителей других Движений или людей без Движения операция провалится.

Если у «пациента» недостаёт каких-то конечностей, их можно заменить частями тела другого человека. Это не изменит характеристик персонажа. Единственное, что должно остаться нетронутым — это мозг, хотя для массовой разновидности операции и это необязательно. На самом деле, мозг и есть самое главное в операции. Теоретически, операцию можно провести и в том случае, если кроме него вообще ничего не осталось, пересадив его в другое целое мёртвое тело (тело с *увечьями* не подойдёт). Независимо от того, какими параметрами обладал хозяин тела, некробионт после операции сохранит физические *характеристики* и *изъяны* обладателя мозга. Это происходит потому, что мозг «помнит» своё прежнее тело и управляет им «по-старому».

Если некробионт был убит, его можно вернуть к жизни, проведя операцию заново. Тогда он оживёт, при этом исчезнут эффекты ранений, но *увечья* останутся (если в правилах не указано, что они исчезают после исцеления ранений). Отрубленные руки, ноги и даже глаза могут быть пришиты заново или заменены некробиотическими привоями, для этого делается более простая операция, стоимость препаратов составляет 250 рублей за конечность. Уничтожение мозга навсегда лишает некробионта надежды на повторное оживление. Сохранение мозга в полевых условиях — задача не из лёгких. Товарищам некробионта, которые хотят это сделать, требуется сделать *проверку Лечения* каждый час, в течение которого его мозг находится вне тела. К проверке начисляется штраф -2 за каждый следующий час, и ещё -4, если под рукой нет физраствора или хотя бы льда. Так что берегите голову, бойцы Революции!

Изъян: Гематомания

При получении этого *изъяна* возьмите карту и запишите на лист персонажа её значение (только значение, не масть!).

Оба вида некробионтов обладают одним общим жутким свойством: для поддержания жизни им требуется вливать в себя свежую кровь. Став некробионтом, персонаж получает *крупный изъян: Гематомания*. Для СЕ подходит и кровь животных, а вот полноценным некробионтам нужна человеческая. Это создаёт множество проблем для жизни в обществе. Чтобы не превращаться в обезумевших от жажды хищников, некробионты, занимающие высокие посты в руководстве Красных гособразований, создали обширную сеть пунктов сбора донорской крови у населения. По официальным данным, для нужд раненых (частично это так и есть), но в реальности — для поддержания собственного существования.

Консервированную с помощью средств Новой Науки кровь можно покупать в пунктах сбора, получать её по распределению (в Красных гособразованиях консервированная кровь входит в спецпаёк для членов Партии и правительства) или же получать самостоятельно. В сосудах человеческого тела циркулирует до 3 литров крови (у животных больше). Взятие полулитра крови занимает 5 раундов (100 грамм в раунд) и уменьшает *Выносливость* персонажа, у которого она берётся, на одну *ступень*; когда она упадёт ниже d4, он умирает. *Выносливость* восстанавливается по одной *ступени* в неделю при хорошем питании и отдыхе, иначе — по одной *ступени* в месяц. Взятие объёма ниже полулитра тоже уменьшает *Выносливость* на 1 ступень, но она восстанавливается за 1 день отдыха или одну неделю без него. Если нет цели оставить человека в живых, то с него можно сцедить и всю кровь: при взятии её свыше трёх литров нужно сделать *проверку Лечения*, каждый *успех* и *подъём* на ней даст пол-литра крови. Общий объём крови в организме — пять литров. Свежая

кровь свёртывается в течение нескольких минут и далее к использованию непригодна. Препараты Новой науки для консервации крови стоят 10 рублей на литр крови. Некробионту подходит только кровь живого человека, кровь некробионта и других видов нежити бесполезна.

Для поддержания своего существования персонажу требуется свежая кровь в зависимости от их *ранга*: *Закалённый* — 1 литр в месяц, *Ветеран* — 2 литра, *Герой* — 3 литра, *Легенда* — 4 литра. Спец-единицам требуется пол-литра в месяц. Ведущий может усложнить правила, постепенно добавляя к необходимой норме по 250 грамм за каждое *повышение* персонажа и равномерно разбив дозу по неделям. Срок считается с момента проведения операции.

Если некробионт не получает нужного количества (получение частичного количества не считается), то по прошествии месяца с прошлой полноценной подпитки он начинает терять разум. Жажда крови полностью поглощает его сознание, вытесняя оттуда любые другие мысли и желания. Его *Смекалка* снижается на одну *ступень* каждый день, когда она падает ниже d4, тело не справляется с нервным перенапряжением и умирает. Некробионта можно оживить, проведя операцию некробиотизации заново. Получив кровь, некробионт должен ввести её в вену, что занимает 1 раунд за 100 грамм крови. *Смекалка* восстанавливается мгновенно после вливания достаточного количества новой крови.

Весь срок, пока персонаж не насытился кровью, он периодически перестаёт себя контролировать. Эффект аналогичен *черте Берсерк*, но включаться она будет не только тогда, когда персонаж получит рану, но и в любой момент боя, когда при раздаче *инициативы* ему придёт карта того значения, которое он определил при получении изъяна. В небоевых, но напряженных ситуациях (описываемых *Социальным конфликтом*), он также может потерять над собой контроль и с оружием наброситься на оппонента. Вообще это может произойти при любом стрессе, когда в кровь вбрасывается адреналин. Игрок может в любой момент потратить *Красную фишку*, чтобы вывести своего персонажа из состояния *Берсерка*.

Использование *привоев* увеличивает необходимую норму крови для персонажа на 250 грамм за каждый *привой* (см. описание привоев ниже в этой главе). Кроме того, каждый *привой* увеличивает шанс впадения в бешенство. Персонаж становится берсерком, если ему выйдет карта, как та, которую он определил, став некробионтом, так и та, которую он определил, вживив привой. Если по случайности эти карты совпадают, ему просто повезло.

Белая нежить — Бессмертные

Для последователей Белого Движения существование души неоспоримо. Они верят, что в душе концентрируется самая сущность человека, без неё он просто животное. Когда тело погибает, душа продолжает жить, отправляясь в Иной Мир, осуждаясь на ту участь, которую заслужила своими земными делами. Большинство душ обречено на безрадостное существование в Лимбе, где нет ни радости, ни горя, а только дурная бесконечность бесцельного блуждания среди таких же теней. Лишь немногие праведники, истинные герои Белого Движения удостаиваются занять место на Островах Блаженных, а предателей Дела ожидают вечные муки в Бездне Тартара, однако таких очень мало. Некоторые души настолько сильны в своей верности Движению, что не покидают Мир Людей окончательно, оставаясь в нём до тех пор, пока их долг не будет выполнен. Их называют Бессмертными.

Когда сторонник Белого Движения погибает, особенно во время исполнения своего долга, он может принять последнее в своей жизни, но, может быть, самое важное в ней решение: отказаться отправиться в Иной Мир, чтобы стать тенью Лимба, а остаться здесь, дав обет продолжать служение. Он превратится в бесплотный призрак, продолжающий выполнять то, чем занимался в земной жизни. Только окончательное исполнение обета может освободить его. Такой поступок очень ценится сущностями Иного Мира, и тех Бессмертных, чей Долг выполнен, они награждают вечным блаженством на своих Островах. Тех же, кто не справился со своей задачей, ждёт страшное наказание: несмотря на свою верность Движению, они отправятся в мрачный Тартар. Сторонники Белого Движения, даже если не знают этих мистических тайн точно, всё равно смутно догадываются, как обстоят дела, поэтому далеко не все решают стать Бессмертными, предпочитая безрадостный Лимб возможности оказаться в аду.

Чаще встречаются Низшие Бессмертные,которые существуют для одной-единственной цели. Любое дело, требующее полной отдачи и самопожертвования, может стать долгом Бессмертного. Известно о Бессмертных-стражах, вечно хранящих проходы на важные объекты или охраняющих ключевых деятелей Белого Движения; Бессмертных-тружениках, вечно работающих на сборочных линиях военных заводов; Бессмертных-учёных, даже после смерти продолжающих научные изыскания в одной сфере. Но чаще всего долгом Бессмертного становится война, он даёт обет вечно сражаться в своём полку. Именно в армии Бессмертные появились раньше всего. Когда соединению, в котором Бессмертные служили при жизни и продолжили после смерти, угрожает опасность, они появляются из небытия и обретают зримый и осязаемый облик. Их глаза горят лазурным пламенем,

а на телах остаются ужасные кровоточащие раны. Сразить их в битве очень сложно: только полностью лишив тело возможности двигаться, можно временно вывести их из строя. Оно состоит не из плоти, а из ткани Иного Мира, называемой оккультистами эктоплазмой. Бессмертные превосходят смертных бойцов во всём: их практически не берут пули, а в искусстве обращения со штыком им нет равных (они бьются только врукопашную). Если их временная оболочка уничтожена, они снова переходят в бестелесное состояние (тело при этом сгорает в лазурном огне). То же происходит и после того, как опасность миновала: защитники полка, надобность в которых отпала, исчезают, чтобы вернуться, когда в них снова возникнет необходимость.

Низший Бессмертный, чья телесная эктоплазмическая оболочка разрушена, сгорает в лазурном пламени вместе со снаряжением, на время удаляясь в Иной Мир, чтобы восстановить её. На это требуется 1d6 дней, после чего он снова в строю. Возродившись, он обладает тем же снаряжением, которое у него было в момент смерти, но оно соткано из той же эктоплазмы, что и тело. Единственный способ полностью уничтожить Низшего Бессмертного — это лишить его связи с Миром Живых, символа того дела, которому они себя посвятили. Например, для Бессмертных-воинов это знамя полка. Оно служит им маяком, а если оно уничтожено, они лишаются возможности вернуться и навеки низвергаются в Тартар.

Низшие бессмертные полностью теряют черты своей прежней личности, остаётся лишь их функция. С ними бесполезно разговаривать, они просто не ответят, но в случае нужды могут сами обратиться к живым, чтобы передать им нечто важное. Большую часть времени они вообще невидимы, появляясь лишь в момент крайней опасности. Однако есть и другие Бессмертные, называемые Высшими. Они сохраняют прежнюю личность, память, черты характера и остаются во плоти в Мире Живых. Они не посвящают себя не какому-то одному делу, а постоянно находятся в поиске новых великих целей, которые могут послужить движению. Силы Иного Мира удостаивают такой чести лишь избранных. Они обращаются к такому человеку в момент смерти, и если он решает стать Бессмертным, то должен дать Обет вечного служения. Он не выполняет однотипные действия, как низшие Бессмертные, а волен сам выбирать, какие подвиги совершать во имя движения. Если он откажется от этой миссии, то силы Иного Мира низвергнут его в Тартар. Неизвестно, можно ли освободиться от этого

служения: с момента появления первых Бессмертных прошло слишком мало времени, и оккультисты ещё не нашли ответа на этот вопрос.

Когда достойный представитель Белого движения умирает, Силы Иного Мира делают ему предложение стать Бессмертным. Если он соглашается, предпочтя вечное служение дурной бесконечности Лимба, в Ином Мире создаётся его новое тело из эктоплазмы, и в следующее новолуние оно появляется на земле в месте гибели человека или где-то неподалёку. Как и Низший Бессмертный, Высший не может быть убит из-за разрушения телесной оболочки. Погибнув, он сгорает в лазурном пламени, а через 1d6 дней возрождается на том же месте. Снаряжение остаётся лежать на месте гибели и не восстанавливается после возрождения. С него снимаются ранения, но если он получил увечье, то они остаются навсегда.

Изъян: Обет

В обмен на новую жизнь Бессмертный даёт Силам Иного Мира обет вечного служения. Они поддерживают существование его эктоплазмической оболочки только до тех пор, пока своими действиями он приносит пользу Белому движению и приближает его триумф. Недостаточно просто проявлять верность. Каждый день Бессмертного должен быть подвигом. За его сверхчеловеческие силы на него накладываются и сверхчеловеческие требования, и чем сильнее он становится, тем они выше. Если он откажется от служения, он будет лишён силы и низвергнут в Тартар на вечные мучения.

Бессмертный должен совершать Подвиги, чтобы доказывать свою полезность Силам Иного Мира. Каждый Подвиг ценится по-разному, в зависимости от того, насколько он соответствует идеалам Белого движения в преодолении разрушительного Хаоса и установлении Иерархии. Действия Бессмертного должны изменять сознание людей: служить примером колеблющимся, воодушевлять соратников и внушать ужас врагам. Чем выше *ранг* Бессмертного, тем больше Подвигов он должен совершить. Подвиг может быть малым, великим и легендарным. Малый даёт 1 очко, великий — 2 очка, легендарный — 4 очка и больше, по решению ведущего. Персонажу *ранга Закалённый* требуется в месяца 2 очка, *Ветеран* — 3 очка, *Герой* — 4 очка, *Легенда* — 6 очков.

Если по истечении лунного месяца персонаж не получит нужного количества очков, его тело начнёт распадаться: его *Выносливость* снижается на одну *ступень* каждые 1d6 дней. Он начинает чахнуть на глазах, простые движения даются с трудом, кожа становится мертвенно-бледной. Когда она упадёт ниже d4, персонаж погибает, буквально растворяясь в воздухе. Бессмертный лишается своего призрачного существования и будет низвергнут в Тартар. Если за время распада тела персонаж совершит необходимое количество Подвигов, его *Выносливость* мгновенно восстановится. Если персонаж совершил более значительный Подвиг, чем того требовал его ранг, то полученные очки пойдут в счёт следующего месяца.

Примеры Подвигов:

Малые (1 очко):

- Развеять панические слухи.
- Помочь представителям законной власти (Белой).
- Восстановить нарушенный порядок.
- Восстановить субординацию.

Великие (2 очка):

- Уничтожить рядового распространителя беспорядков.
- Подавить беспорядки.
- Предотвратить террористический акт.
- Защитить ключевой для поддержания порядка объект.
- Привить людям уважение к закону.

Легендарные (4 очка и выше):

- Установить твёрдую власть в местности.
- Уничтожить ключевого распространителя беспорядков.
- Разоблачить участников революционного подполья

Зелёная нежить – упыри и вурдалаки

Подпирает Матушка Земля и держит. Осознал возселицей и потрохом усвоил правила жизни в Матушке Земле хорошие, мощные, крепкобастые. Но понял нескоро, что надобно было не токмо вглубь опресную Земли нырять, но и о хорошем Тайном думать мощно, гробасто. Надобно было искать лежное укрывище. Обособленное. Отделённое от всего другого, мачижного. Ползал-плавал я сопатно под пашнями и под лесами. Махотил там, где рыхлее. И ето оплывал правильной стороною блядские города, каменные поверховья, углыбища тайные, а то как. Крепил мощь плотскую червием, да кротом, броздко, невторопь. Разрыво и прорыво делал грозно, убоисто, со стоном правильным, сальным. Так вот ворочал камни подземные, разгребал корневища дельно, тягом, а не рывом. Испражнял из себя переваренные дары Земли с благодарностью, с молитвою тихою, нутряною. И махотил дальше, дальше, дальше, а то как. И ето не вглубь, а под корнями, вповерх.

Владимир Сорокин

Сведения об упырях, неупокоенных мертвецах, встающих из могил, чтобы убивать и пожирать людей, относятся к самой глубокой древности — откуда и растут корни Зелёного Движения. Утверждается, что упыри существовали всегда, ими становились неправильно захороненные покойники, или же те, чья жажда мести своим убийцам не давала им даже спокойно умереть, или те, кого выгнали из могилы чары злых колдунов. Но Перелом превратил единичные случаи в массовые, как и все остальные проявления сверхъестественного. В 1922 году об упырях не говорит только ленивый: нет ничего интереснее живых мертвецов, даже если вокруг хаос и разрушение бесконечной Гражданской войны. Досужими сплетнями число оживших приобретает воистину эпические масштабы: говорится, что буквально все бойцы Зелёных армий — это упыри. В реальности всё, конечно, не так ужасно, да и сами Зелёные боятся нежити

не менее сильно, чем сторонники других Движений, но тот факт, что упырей очень много, остаётся фактом. Едва ли нужно говорить, сколько непогребенных трупов оставалось на полях сражений, и если даже половина из их становится после смерти кровожадной нежитью, это не может не породить катастрофы, и она произошла: в 1921 по южным регионам России прокатился Марш Мертвецов. После него с трупами стали обращаться более бережно, но упыри не исчезли.

Как и до Перелома, упырём может стать неправильно захороненный мертвец, но если раньше таких случаев было один из миллиона, то теперь каждый человек должен принадлежать к Зелёному Движению. Представителей других Движений это не затрагивает. Неотпетый покойник ближайшей ночью обретает подобие жизни и, движимый обуревающим его нечеловеческим голодом, движется на поиски живой плоти, чтобы утолить его. Ему не требуется ни сна, ни отдыха, единственной его целью и смыслом существования является желание пожирать живых. Мёртвая плоть, равно как и мясо животных, его не интересует. В упырях не остаётся ничего человеческого, они полностью теряют память. Однако даже в таком виде они остаются составной частью Зелёного Движения и сохраняют его главный принцип: массовость.

Эта нежить не ходит поодиночке, она почему-то всегда сбивается в толпы. Огромные сборища медленно бредущих и ужасно завывающих бывших людей, над которыми вьются полчища мух и воронов, ожидающих нового кровавого пира, превратились в весьма обыденную картину в Зелёных регионах и сопредельных с ними. Упырь способен учуять живого человека за один-два километра, причём ощущает он не глазами (которые сгнивают у него в первую очередь) и не нюхом, а особым упыриным чутьём, от которого живому не скрыться. Упыри обладают своеобразным вкусом: представителей других Движений они сжирают полностью, обгладывая каждую кость, а вот Зелёных они просто убивают, лишь иногда выедая глаза, а затем остаются ждать у его трупа до наступления ночи, когда он оживёт в виде упыря и вольётся в их толпу, и путешествие продолжается.

Облик упыря отвратителен: в отличие от других видов нежити, у них не останавливаются процессы разложения, они продолжают гнить, создавая вокруг себя ужасающую вонь. Кроме того, они со временем физически разваливаются на части, но отсутствие некоторых частей тела не мешает им действовать: отрубленная рука или нога живёт своей жизнью, продолжая ползти вместе с толпой по следу живых и стремиться их уничтожить. Когда вся плоть и мышцы сгниют, и движение станет невозможно, упырь более не представляет прямой опасности. Однако это не означает смерть упыря. Даже превращенный в голый скелет, он продолжает жить, хотя и не может двигаться.

Но не вся Зелёная нежить такова. По поводу некоторых выдающихся сторонников Движения сущности Иного Мира решают, что они могут послужить им в другом качестве, делая их вурдалаками. Любой колдун совершенно определённо может рассчитывать на такое посмертие, но и иным этот путь не заказан. Вурдалаки сохраняют черты личности и всё, что знали до смерти, более того, они не разлагаются и могут контролировать свой голод. Тем не менее, он продолжает их безжалостно глодать, заставляя пожирать человечину.

Ни упыря, ни вурдалака убить невозможно в принципе. Смертельное ранение лишь на время выводит его из строя, следующей же ночью он оживёт вновь. Для *диких карт* это означает, что убитый персонаж оживёт, но все его *ранения* и *увечья* останутся, их надо восстановить обычными методами (он будет находиться при смерти, но не истекает кровью, и до наступления следующей ночи он без сознания, лечение и естественное выздоровление на него не работает, затем работает как обычно). Отрубленные конечности могут быть сразу приложены к телу в течение минуты (10 раундов) после того, как они были отрублены, и тогда они мгновенно прирастут. По прошествии 10 раундов они начнут жить своей жизнью. Отрубленная голова также может прирасти, а если она была уничтожена, то вурдалак вполне способен без неё обойтись, однако он не сможет говорить и восприни-

мать происходящее вокруг него (аналогично *изъянам Глухой* (*крупный*) и *Слепой* (*крупный*)). В дополнение к этому возникают и некоторые социальные проблемы: ходячему телу без головы не стоит появляться в приличном обществе.

Единственный способ как-то расправиться с Зелёной нежитью — это полностью обездвижить её, отрубив руки, ноги и голову. Но лучше вообще сжечь, потому что отделённая от тела конечность продолжает представлять опасность. А в виде пепла тело уже не может двигаться. На этом моменте игроку предлагается выбрать себе нового персонажа.

Изъян: Глад

При получении этого *изъяна* возьмите карту и запишите на лист персонажа её значение (только значение, не масть!).

Чтобы поддерживать своё существование, вурдалак должен есть свежуючеловеческую плоть. В местностях, где Зелёные находятся у власти, под это подведена целая религиозная база: каннибализм называется «истинным причастием» и является важным ритуалом в многочисленных сектах. В других регионах это вызывает безусловное отторжение у подавляющего большинства населения и накладывает на вурдалака клеймо отверженного.

Вместе с плотью вурдалак поедает и жизнь человека, поэтому он не может, например, просто отрезать чью-то руку и съесть её, оставив её бывшего владельца в живых. Жертва должна быть убита. Чем выше *ранг* персонажа, тем чаще ему требуется повторять жуткую трапезу: *Закалённый* — каждое второе полнолуние, *Ветеран* — через фазу полнолуния и новолуния, *Герой* — каждое полнолуние, *Легенда* — каждое полнолуние и новолуние.

За каждый день, минувший с наступления нужной фазы, когда персонаж не удовлетворил свой голод, он начинает терять разум. Желание есть затмевает все остальные, мысли путаются, речь становится бессвязной. Его *Смекалка* снижается на одну *ступень* каждый день, и когда она падает ниже d4, он полностью теряет черты своей личности и превращается в обычного упыря, за которого играть нельзя. Как только он насыщается, *Смекалка* мгновенно восстанавливается. Но если он не успел этого сделать до её падения ниже d4, ничто уже не вернёт ему утраченные способности, он навсегда останется безмозглым упырём.

Весь срок, пока персонаж не удовлетворил свой голод, он периодически перестаёт себя контролировать. Эффект аналогичен *черте Берсерк*, но включаться она будет не только тогда, когда персонаж получит рану, но и в любой момент боя, когда при раздаче *инициативы* ему придёт карта того значения, которое он определил при получении изъяна. В небоевых, но напряженных ситуациях (описываемых *Социальным конфликтом*), он также может потерять над собой контроль и с оружием наброситься на оппонента. Вообще это может произойти при любом стрессе, когда в кровь вбрасывается адреналин. Игрок может в любой момент потратить *Зелёную фишку*, чтобы вывести своего персонажа из состояния *Берсерка*.

Чтобы насытиться, персонажу необязательно съедать тело целиком. Обычно вурдалаки поедают только сердце, печень, глаза, хотя это зависит от личных пристрастий каждого из них и от желания игрока отыгрывать эти малоприятные моменты. Главное — убить жертву.

Ранг / Фаза луны	О	●	О	●	О	●	О	●	О	●	О	●	О
Закалённый	+				+				+				+
Ветеран	+			+			+			+			+
Герой	+		+		+		+		+		+		+
Легенда	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Чёрная нежить — Пламенник

Пламень — это сущность Иного Мира, чья природа неясна даже самым проницательным оккультистам Красной Земли. Тем не менее, его свойства понятны: он может вселяться в тело человека, обращая его к Чёрному Движению, наделяя особой удачей и иногда давая ему сверхъестественные способности: фарт. Очевидно, что Пламень использует носителя для исполнения своих целей: распространения хаоса и в конечном итоге разрушения мира. Когда тело умирает, он чаще всего просто покидает его, находя себе новое. В то время, пока он ищет нового носителя, Пламень летает в мире людей. Он обладает некоторыми способностями к телекинезу и может воздействовать на материальные предметы, порождая легенды о призраках и полтергейстах. Когда подходящий человек найден, Пламень входит в его тело, подчиняя себе. Именно поэтому люди стараются держаться подальше от мест битв: там блуждающих Пламеней всегда много.

Но существуют ситуации, когда Пламень решает, что тело погибшего носителя ему ещё пригодится. Человеку нужно быть настоящим героем Чёрного Движения, яростным разрушителем тварного мира, чтобы удостоиться этого. В таком случае Пламень сливается с телом человека, отдавая ему часть своей силы и тем самым возвращая его к жизни. Человек становится Пламенником. Не бывает Низших Пламенников: если уж Пламень

решил продлить жизнь своему носителю, он сохраняет и его личность, и знания. В облике человека вообще ничего не меняется, но способности возрастают многократно. Часто и сам он сперва не понимает, что стал нежитью. Просто ему в очередной раз удалось уйти от неминуемой смерти. Но постепенно он осознаёт, что с ним произошло, обычно после того, как в течение нескольких дней не чувствует необходимости в еде и сне, зато испытывает непреодолимую потребность разрушать, сеять беспорядок и смуту.

Пламенник не может быть убит. Вообще никак и никогда. Его Пламень делает всё, чтобы этого не произошло. Стечения обстоятельств, при которых человек не погибает в самых смертельных ситуациях, просто не поддаётся логическому объяснению. Если Пламенник оказывается *при смерти*, то независимо ни от чего, считается, что он жив, тем не менее, он может получить увечья. Если при *проверке Выносливости* его результат оказываеться меньше 1, то считается, что он получил провал, но не истекает кровью. Если у него есть *черта Крепкий орешек+*, то считается, что на *проверке Выносливости* он получил успех. Игрок может всё равно сделать проверку, и если он получит *успех* с *подъёмом*, то будет засчитан этот результат, во всех других случаях будет засчитан успех.

Изъян: Выгорание

Силы Пламени недостаточно, чтобы поддерживать посмертное существование Пламенника. Он испытывает необходимость в постоянной подпитке. Чтобы гореть, ему нужно топливо, и если его не дать, Пламень начинает сжигать самого человека. Этим топливом служит сама структура мироздания. Чтобы Пламень жил, его носитель должен постоянно разрушатьупорядоченное и нести хаос, иначе он будет пожран сущностью Иного Мира без остатка.

Пламенник должен совершать Акты хаоса, чтобы подпитывать Пламень. Каждый Акт хаоса ценится по-разному, в зависимости от того, насколько серьёзный ущерб был причинён существующему порядку. Действия Пламенника должны изменять сознание людей, заставляя приверженцев порядка дрожать от ужаса и вселяя надежду в сердца бунтарей и борцов за свободу. Чем выше *ранг* Пламенника, тем больше Актов хаоса он должен совершить. Акт Хаоса может быть малым, великим и легендарным. Малый даёт 1 очко, великий — 2 очка, легендарный — 4 очка и больше, по решению ведущего. Персонажу *ранга Закалённый* требуется в месяца 2 очка, *Ветеран* — 3 очка, *Герой* — 4 очка, *Легенда* — 6 очков.

Если персонаж этого не делает, неудовлетворённый Пламень начинает физически выжигать его изнутри: его *Выносливость* снижается на одну *ступень* каждые 1d6 дней. Он начинает иссыхать на глазах, черты лица заостряются, кожа становится пепельно-серой. Когда она упадёт ниже d4, персонаж погибает, самовоспламеняясь и сгорая дотла. Если за время выгорания персонаж совершит необходимое количество Актов хаоса, его Выносливость мгновенно восстановится. Если персонаж совершил более мощный Акт хаоса, чем того требовал его ранг, то полученные очки пойдут в счёт следующего месяца.

Примеры Актов хаоса:

Малые (1 очко):
- Запустить революционный слух
- Сбить со следа представителей власти
- Разрушить коммуникации
- Нарушить субординацию

Великие (2 очка):
- Уничтожить рядового представителя власти
- Спровоцировать беспорядки
- Совершить террористический акт
- Уничтожить ключевой для поддержания порядка объект
- Разрушить у людей убеждение в силе закона

Легендарные (4 очка и выше):
- Устроить переворот
- Уничтожить ключевого представителя власти
- Организовать подпольную революционную группу

Изгнание нежити

Так как вся нежить является порождением Иного Мира, к ней применима *сила Изгнание*, однако проверка *сверхъестественного навыка* делается со штрафом -2. При *успехе* цель *в шоке*, при *подъёме* - погибает, а *дикая карта* получает *ранение*. Уничтоженная с помощью этой силы нежить может в дальнейшем возродиться.

- Некробионт погибает, но может быть возвращен к жизни с помощью операции некробиотизации.
- Бессмертный уходит в Иной Мир, сгорая в лазурном огне, но через 1d6 дней возвращается на то же место.
- Упырь или вурдалак выходит из строя, но оживёт следующей ночью.
- Пламень отделяется от тела, и Пламенник погибает. Но Пламень может в любой момент вернуться обратно, снова оживив его. Чтобы изгнать в Иной Мир сам Пламень, требуется новое применение силы Изгнание.

Черты нежити

Общие

Неживая плоть

Требования: *Нежить*, *Ветеран*

Нежить не чувствует боли, и её не так-то просто поразить в уязвимое место.

Персонаж получает +2 к *Стойкости*.

Воля Иного мира

Требования: *Нежить*, *Закалённый*

Нежитью двигает сила Иного мира, ничто не может сбить её с пути.

Персонаж получает +2 при попытке *выйти из шока* и не получает штрафы за *ранения*, т.к. не чувствует боли.

Чувствовать живых

Требования: *Нежить, Закалённый*

Персонаж способен чувствовать живых существ без использования зрения и слуха. Он получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

Регенерация

Требования: *Нежить, Закалённый*

Неживая плоть персонажа затягивается с огромной скоростью.

Персонаж может осуществлять проверку *естественного выздоровления* раз в день.

Потусторонний взгляд

Требования: *Нежить, Закалённый*

Персонаж способен вселять ужас в сердца живых одним своим взглядом

Если в *поединке воли (Запугивание)* персонаж получает *подъём*, его противник-статист оказывается в панике, а противник-дикая карта должен сделать бросок по *Таблице страха* (см. «Дневник авантюриста», стр. 101).

Красное движение

Вампиризм

Требования: *Красное движение, Нежить, Закалённый*

Чтобы утолить свою жажду крови, персонаж может не вводить её в вену, а пить напрямую, что гораздо быстрее. Требуется всего один раунд, чтобы выпить литр крови из открытой ёмкости. Чтобы выпить кровь у живого человека, нужно нанести ему одну открытую рану. Вампир, присосавшийся к ране, выпивает по 250 грамм крови в раунд. Если жертва сопротивляется, вампир должен осуществить захват и удерживать её. Делается встречная проверка на *Силу/Ловкость*, в случае получения *успеха* с *подъёмом* вампир присасывается к ране и выпивает 250 грамм крови за раунд.

Гематотерапия

Требования: *Красное движение, Нежить, Ветеран*

Долгими тренировками персонаж развил способность исцелять свой организм при помощи человеческой крови. К сожалению, для этого подходит только свежий продукт. Выпив пол-литра свежей, не консервированной крови, персонаж исцеляет одно ранение.

Гематотерапия+

Требования: *Красное движение, Нежить, Гематотерапия, Герой*

Теперь для исцеления ранений персонажу подходит человеческая кровь в любом виде, даже консервированная.

Прививание конечностей

Требования: *Красное движение, Нежить, Ветеран*

Тело персонажа стало особым образом подготовлено к вживлению дополнительных конечностей, а мозг обрёл способность ими управлять.

Персонаж может вживить себе дополнительные конечности (руки, клешни, щупальца), каждое из которых даёт ему одно дополнительное действие, не связанное с движением, за каждую конечность без *штрафов за несколько действий*. Стоимость приживления каждой дополнительной конечности составляет 500 рублей и требует простой операции некробиотизации. Максимальное число конечностей равняется трети *Смекалки* персонажа (округление вниз, но минимум 1, +1 конечность за каждый +1 выше d12).

Рука: Любое дополнительное действие, которое можно совершить рукой (атака в ближнем бою, стрельба, метание и т.д.); делается со штрафом -2, если нет *черты Амбидекстр*.

Щупальце: *Урон Сила*+d4, *Дальность* 1, +2 к *встречным проверкам Силы* и *Драки* при *захвате*.

Клешня: *Урон Сила*+d6, ББ 2.

Удалённое сознание

Требования: *Красное движение, Нежить, Герой*

Мозг — самая уязвимая часть некробионта. К счастью, Новая уаука нашла способ обезопасить мозги лучших представителей Красного Движения.

Мозг вашего персонажа извлечён из черепа и помещён в специальную колбу с физраствором, оборудованную психофлуктуационным радиопередатчиком, позволяющим передавать мысли на расстоянии, равном километру за каждую *ступень Смекалки*. В черепной коробке персонажа находится психофлуктуационный приёмник, который может принимать сигналы от мозга. Всё, что видит и чувствует тело, мгновенно передаётся мозгу, он реагирует на раздражители без задержки. Тело может двигаться, разговаривать и действовать как обычно, в его поведении нет никаких изменений. В случае уничтожения тела оно может быть восстановлено по обычным правилам. Уничтожение психофлуктуационный приёмника в голове нарушает связь между мозгом и телом, лишая персонажа возможности действовать до тех пор, пока психофлуктуационный приёмник не восстановлен. При удалении тела от колбы дальше радиуса действия волн (количество километров, равное *Смекалке*), связь нарушается до тех пор, пока оно не приблизится на нужную дистанцию. Психофлуктуационный приёмник может быть установлен только в собственное тело персонажа (хотя в него могут быть пересажены чужие конечности). В случае уничтожения колбы с мозгом персонаж погибает. Колба сделана из нержавеющей стали, герметична, имеет вес 10 кг и *Стойкость* 12. Психофлуктуационные волны её передатчика передаются в любой среде. При взятии черты персонаж получает возможность сделать операцию бесплатно, в дальнейшем восстановление психофлуктуационного приёмника будет стоить 1000 рублей.

Массовое сознание

Требования: *Красное движение, Нежить, Легенда*

Персонаж достиг высшей цели Красного Движения: растворил своё сознание в массе. Теперь его разум действует одновременно в нескольких телах.

Колба с мозгом персонажа может передавать сигналы не только его собственному телу, но и нескольким другим телам. Персонаж получает контроль дополнительно над пятью *персонажами-статистами*, это некробионты-спец-единицы со стандартной экипировкой (см. главу «Обитатели Красной Земли»). По желанию игрока, они могут быть как солдатами, так и специализированными в другой области единицами. За счёт общности сознания они существуют как единый организм, т.е. им не надо переговариваться между собой, чтобы согласовать совместные действия. Персонаж своим мозгом воспринимает всё, что видит, слышит и чувствует каждое из его тел. Тем не менее, действует каждое тело само по себе, поэтому если у кого-то из них есть *изъяны*, связанные с восприятием (*Слепой*, *Глухой* и т.д.), то они влияют только на него. Персонажи могут предпринимать любые действия независимо друг от друга. В случае уничтожения психофлуктуационного приёмника у любого из тел, связь с ним теряется. Восстановление психофлуктуационного приёмника стоит 500 рублей для спец-единицы или 1000 рублей для основного тела. Уничтоженная спец-единица может быть заменена на любую другую при условии, что в её голову будет встроен психофлуктуационный приёмник.

Белое движение

Бестелесность

Требования: *Белое движение, Нежить, Закалённый*

Персонаж может становиться бесплотным по желанию (см. «Дневник авантюриста», стр. 135) , в бесплотном состоянии он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура. Бессмертный решает, становиться ему телесным или бестелесным, в начале каждого своего действия. Он должен оставаться в этом состоянии до своего следующего действия — он не может атаковать, а потом сразу стать бесплотным. В этом состоянии он не может наносить урон не-бесплотным существам и получает урон только от магического оружия. В бестелесном состоянии он может перемещаться сквозь любые преграды в горизонтальной плоскости, но не летать.

Переход в бесплотное состояние требует *проверки Характера*, и находиться в нём персонаж может количество раундов, равное половине его *Характера*, затем проверку надо повторить. Если в бесплотном состоянии персонаж получил ранение, он должен сразу пройти проверку *Характера* или снова вернуться с обычное состояние.

Аура трепета

Требования: *Белое движение, Нежить, Ветеран*

Бессмертный внушает врагам благоговейный ужас одним своим видом.

Персонаж получает способность *Ужас*, что вынуждает его противников осуществлять *проверки Страха* при одном взгляде на него.

Аура трепета+

Требования: *Белое движение, Нежить, Аура трепета, Герой*

Ваш персонаж в своём величии сравним с белыми духами — архонтами.

Персонаж получает способность *Ужас-2*, союзники в радиусе 5 клеток получают +1 к проверкам *выхода из шока.*

Полёт

Требования: *Белое движение, Нежить, Ветеран*

Эктоплазмическое тело Бессмертного более не связано оковами земного притяжения.

Персонаж может по летать по воздуху, игнорируя модификаторы, связанные с неровной местностью. Его *Шаг* равен половине его *Характера* +1 за каждый +1 выше d12. Пройдя *проверку Характера* в начале раунда, он может удвоить свой *Шаг* на этот раунд. *Вертикальная маневренность* персонажа равна трети его *Характера*, округление вниз.

Зелёное движение

Оборотничество

Требования: *Зелёное движение, Нежить, Ветеран*

По народным поверьям, вурдалаки способны принимать облик любых животных. Ваш персонаж научился этой премудрости.

Персонаж может превращаться в животное, как описано в *силе Превращение* (см. «Дневник авантюриста», стр. 117) на любой срок, не тратя пунктов силы. Список животных приведён в этой книге на стр. 56.

Когти вурдалака

Требования: *Зелёное движение, Нежить, Закалённый*

На руках вурдалака вырастают острые когти, способные разрывать плоть не хуже ножа.

Персонаж получает *Природное оружие* (когти), наносящее *Сила*+d6 урона. Он может выдвигать и убирать когти по желанию как свободное действие.

Отравленные когти

Требования: *Зелёное движение, Нежить, Когти вурдалака, Ветеран*

Когти вашего персонажа покрыты ядовитой слизью. Когти персонажа переносят *отравляющий яд* (см. «Дневник авантюриста», стр. 93).

Отравленные когти+

Требования: *Зелёное движение, Нежить, Отравленные когти, Герой*

Когти персонажа переносят *смертельный яд* (см. «Дневник авантюриста», стр.93). *Проверки Выносливости* при сопротивлении ему делаются со штрафом, равным половине *Характера* персонажа (округление вниз).

Быстрое заживление

Требования: *Зелёное движение, Нежить, Герой*

Неживая плоть вурдалака затягивается поистине мгновенно.

Раненый персонаж осуществлять *проверку Выносливости* каждый раунд, чтобы исцелять полученный урон (даже после того, как он оказался *при смерти*). В случае *успеха* ему удаётся исцелить одно *ранение* (или избавиться от статуса *при смерти*), при *подъёме* исцеляются сразу два *ранения*.

Чёрное движение

Управление огнём

Требования: *Чёрное движение, Нежить, Закалённый*

Пламень, горящий внутри персонажа, даёт ему власть над земным огнём.

Персонаж получает на один *кубик* меньше повреждений от огня, но всё равно может загореться. *Силы* с *аспектом огонь*, которые он использует, наносят дополнительный d6 повреждений за каждый *подъём*, который получен при проверке *сверхъестественного навыка*.

Огненная форма

Требования: *Чёрное движение, Нежить, Ветеран*

Персонаж научился давать выход горящему внутри него Пламени напрямую, становясь своим обликом похожим на демона из Геенны Огненной.

Если пламенник не двигается в раунде, он может принять форму разрушительного огненного вихря, если пройдёт *проверку Характера*. Находясь в огненной форме, он не может атаковать и применять магию, а его *Защита* снижается на 2. Пламенник может находиться в огненной форме неограниченное число раундов, но каждый раунд нахождения в ней он должен проходить *проверку Характера*. *Провал* означает, что Пламень погас, и огонь рассеялся, не нанося повреждений. На следующий раунд персонаж может создать её снова.

В первый раунд огненная форма равна по площади *малому шаблону* с центром на пламеннике, в пределах которого всем наносится 2d6 урона в раунд. На следующий раунд пламенник может либо увеличить площадь (до *среднего шаблона*, на следующий — до *большого*), либо увеличить количество наносимых повреждений на 1d6 (до максимума 5d6), либо двигаться, смещая действующий шаблон вместе с собой. Таким образом, если пламенник не двигается и только концентрируется на усилении пламени, на шестой раунд после начала применения он будет наносить 5d6 повреждений в раунд в пределах *большого шаблона*.

Если на игральной кости при *проверке Характера* выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), Пламень неконтролируемо вырывается и гаснет. В этом раунде все, включая самого пламенника, получают столько кубиков урона, сколько огненная форма наносила в прошлый раунд, или 2d6, если это первый раунд. Площадь воздействия такая же, как была в прошлом раунде, или *малый шаблон*, если это первый раунд.

Выход из тела

Требования: *Чёрное движение, Нежить, Герой*

Персонаж обрёл способность сознательно отделять Пламень от своего тела и отправлять его в путешествие, при этом смотря его «глазами».

Отделение Пламени требует *проверки Характера*. В случае успеха Пламень выходит из тела персонажа и может двигаться самостоятельно (см. описание Блуждающего Пламени в главе «Обитатели Красной Земли»). Тело при этом не может двигаться и выглядит как мёртвое (по большому счёту, оно и есть мёртвое). Процессы разложения в теле в это время не идут. Персонаж управляет своим Пламенем и может направлять его в любое место. *Характер* и *Смекалка* пламени равны таковым у персонажа. Персонаж также может использовать свои *силы Фарта*, используя соответствующие свои *навыки*, однако свойство *Самоконтроль* (отсутствие эффекта от выпадения единицы) на него не распространяется. Остальные способности соответствуют Блуждающему Пламени, кроме того, он считается *дикой картой*. Находиться отдельно от тела персонажа Пламень может количество минут, равное половине *Характера* персонажа. Если по истечение этого срока Пламень не возвращается в тело, персонаж погибает, тело превращается в горсть пепла. Пламень может вселяться в предметы, живых людей, животных и трупы, но не на постоянный срок, т.е. не может сделать кого-то персонажем Чёрного Движения или пламенником. Пока Пламень отделён от тела, оно может быть уничтожено (т.е. правила фактического бессмертия пламенников не работают), в этом случае Пламень тоже не может вернуться, и персонаж погибает.

Изделия Новой науки

За недолгий период своего существования Новая пролетарская наука далеко шагнула вперёд, обеспечив советскую власть приборами и материалами, необходимыми для окончательного триумфа Красной идеи. Ниже описаны преимущественно заводские образцы устройств Новой науки, которые производятся в промышленных масштабах на заводах Советской России и Уральской народной республики. Они подразделяются на две группы: обычные носимые устройства (оружие, броня и прочие наделённые силами агрегаты) и привои, которые вживляются прямо в тело.

Носимые устройства

«Красный керосин»

Одно из высочайших достижений Новой науки — продукт, переработанный из добываемый на территории РССР из открытых в 1921-ом году месторождений таинственной «красной нефти», с добавлением специальных гиломорфных присадок. Эта маслянистая вязкая жидкость багряного цвета является незаменимым источником энергии для работы большинства устройств Новой науки. Она с успехом заменяет как кровь для питания привоев, так и керосин для работы двигателей внутреннего сгорания. Для использования в качестве топлива фасуется под давлением в металлические капсулы, снабжённые клапанами-переходниками: большую (на 2,5 литра или 100 зарядов) и малую (на 0,5 литра или 20 зарядов). Для целей активации устройств Новой науки один заряд считается равным одному пункту силы.

Неполадка: капсулы «красного керосина» довольно стабильны, однако при нарушении оболочки (*Стойкость* 8) взрываются, нанося всем в области *малого шаблона* (малая капсула) или *среднего шаблона* (большая капсула) 2d6 повреждений.

Гиломорфные боеприпасы

Боеприпасы, изготовленные из новейших гиломорфных материалов, обладают большей дальностью полёта и повышенной бронебойностью по сравнению со стандартными. В заводских условиях налажено производство гиломорфных боеприпасов для наиболее распространённых моделей оружия: наганов, маузеров и «мосинок», а так же мощных гиломорфных гранат. Для всех прочих моделей оружия гиломорфные патроны изготавливаются штучно и от того стоят заметно дороже.

Под 9-мм патрон для парабеллума созданы гиломорфные пули, заполненные некробиотическим бульоном, которые, хотя и обладают меньшей бронебойностью, но ато наносят незащищённым целям ужасные раны. А некробиотические гранаты поражают живую плоть с гораздо большей силой.

Неполадка: если на соответствующей игральной кости при проверке *Стрельбы* или *Метания* (для гранат) выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), оружие, снаряжённое гиломорфными боеприпасами, взрывается, нанося стрелку повреждения как от попадания одной пули из этого оружия; граната взрывается в руке нанося стандартные повреждения всем в области поражения.

Флуктуаторы

Разрушительное оружие, поставленное Новой наукой на службу пролетарской власти. Работает в двух режимах: как флуктуатор поражающего действия, основанный на ультразвуковых колебаниях, и как психофлуктуатор, воздействующий на сознание противников. На переключение режимов работы флуктуатора действия не расходуются. Поскольку поражающий эффект флуктуаторов наносится излучением, они не имеют отдачи и не получают штрафов за *автоматический огонь*.

Портативная версия по габаритам близка к ручному пулемёту, в режиме флуктуатора поражает излучением одну цель, игнорируя броню. На короткой дистанции флуктуатор можно использовать на полную мощность, затратив 3 заряда на 1 выстрел (+2 к проверке *Стрельбы*, урон 2d10). В режиме психофлуктуатора его воздействие аналогично *силе Смятение*.

Тяжёлый флуктуатор или, как его обычно называют, гиперболоид — это довольно громоздкое устройство, монтируемое на колёсном или тумбовом лафете или на специальной треноге. В режиме флуктуатора гиперболоид поражает излучением одну цель либо несколько целей в области *конусного шаблона* (за 3 заряда), игнорируя броню. Может использоваться против техники, однако броню не игнорирует, так как толстый слой металла частично экранирует излучение. В режиме психофлуктуатора на дистанции его воздействие аналогично *силе Ужас*, но воздействующей на область *конусного шаблона*. Если включить гиперболоид в психо-режиме на полную мощность, то все, попавшие в область *конусного шаблона*, испытают на себе воздействие жёсткого излучения, аналогичное совместному применению *сил Оглушение* и *Ослепление*.

Гиперболоид является сложным устройством и требует от пользователя некоторой подготовки, в его случае *минимальная Сила* заменяется *минимальной Смекалкой* d6 (с аналогичными *Силе* штрафами, если *Смекалка* ниже минимальной).

Для зарядки флуктуаторов используются специальные элементы питания в виде коробочных магазинов — малые для портативных и большие для гиперболоидов, которые не включены в цену оружия и приобретаются отдельно.

Созданы так же специальные флуктуаторные гранаты.

Неполадка: если на соответствующей *игральной кости* при проверке *Стрельбы* или *Метания* (для гранат) выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), устройство взрывается, нанося всем в области *среднего шаблона* (портативный психофлуктуатор или граната) или *большого шаблона* (гиперболоид) 2d6 повреждений. Все в области взрыва должны пройти *проверку Смекалки* (со штрафом -2 при взрыве гиперболоида) или оказаться в *шоке*.

Флуктуаторные клинки

Пролетарскими учёными разработаны и новые образцы оружия ближнего боя. Сабли и топоры, чьи лезвия окружены невидимым простому глазу излучением, рассекают плоть, нанося ужасающие раны, и крушат броню. Особым шиком считаются цепные клинки в виде серпа. Двуручный флуктуаторный молот не только крушит кости и сталь, но и может ввергнуть цель в *шок* независимо от того, получила ли она повреждения, или нет.

Неполадка: флуктуаторное оружие использует обычные правила по неполадкам флуктуатики, изложенные на стр. 51.

Гиломорфная броня

Благодаря успехам Новой науки стало возможно изготавливать лёгкую и прочную индивидуальную броню из гиломорфных материалов. Гиломорфный шлем, снабжённый забралом, защищает всю голову бойца. Нательная броня производится в двух видах: в виде жёсткой кирасы, защищающей торс, и в виде костюма из плотного нетканого материала, стилизованного под кольчугу (чтобы быть в одном стиле с шишаками-будёновками). Также существуют штучные образцы полной гиломорфной кирасы из жёстких пластин. Массовое производство такой брони всё ещё не налажено, ею снабжаются в первую очередь видные командиры и элитные подразделения РККА и уральской народной армии.

Неполадка: гиломорфная броня относительно безопасна, однако и она не избежала негативных эффектов нестабильности. При *критическом провале проверки на прочность* броня резко деформируется, немедленно нанося своему обладателю 2d6 урона и затем по 1d6 урона каждый раунд, пока он не снимет броню.

Привои

Это общее название для устройств Новой науки, неразрывно связанных с кровеносной и нервной системами организма человека посредством довольно сложной хирургической операции. Привои делают в серьёзных лабораториях Новой науки из металла, резины, гило-

морфных или биологических материалов. Привой не может быть потерян. Привой, извлечённый из тела человека, перестаёт работать. Привои оказывают влияние только на своего носителя, поэтому в них могут быть заложены только силы, имеющие *дистанцию на себя* и *касание*. *Ранг* привоя не может превышать *ранг персонажа*, которому он установлен.

• **Имплантаты**: вживление, починка и извлечение привоев требуют полноценного хирургического вмешательства и успешной проверки *навыка Новой науки* или *Лечения* (что меньше). Привой можно вживить самому себе со штрафом -4 на проверку соответствующего *навыка*. Если операцию проводит персонаж ведущего, то игрок, чей персонаж лежит на операционном столе, может тратить собственные *фишки* на переброску проверок хирурга. Успех означает, что операция прошла успешно, и через месяц человек сможет пользоваться привоем. *Провал* означает, что что-то пошло не так: или хирург допустил ошибку, или привой был отторгнут. Заготовка теперь полностью уничтожена, а реципиент находится *при смерти*. Пострадавший должен осуществить полагающуюся в этой ситуации *проверку Выносливости*. Каждый *подъём* ускоряет срок реабилитации на одну неделю, но срок не может быть меньше одной недели. Весь срок реабилитации реципиент должен получать медицинский уход, полноценно питаться и не уставать, иначе ведущий на своё усмотрение может увеличить срок реабилитации или ввести любые другие негативные последствия нарушения режима.

• **Цена**: цена привоя обычно включает стоимость установки. Все последующие операции по снятию и ремонту привоев обойдутся в четверть его стоимости.

• **Активация**: для активации сил, заложенных в привое, вместо *навыка Новая наука* используются проверки наиболее подходящих по смыслу *характеристик* персонажа. Так, привой с *силой Доспех* будет активироваться *проверкой Выносливости*, а с *силой Паучьи лапы* — *проверкой Ловкости*.

• **Пункты силы**: все привои одного человека имеют общий запас *пунктов силы*, равный значению его *Выносливости*. Восстановление потраченных *пунктов силы* идёт с обычной скоростью. Кроме того, для целей восстановления *пунктов силы* привоев *черта Здоров как бык* имеет эффект *черты Восстановление силы*.

• **Гематомания**: для того, чтобы привой функционировал, ему необходима свежая кровь: персонаж должен вливать в свой организм по 250 мл крови (или 50 мл «красного керосина») в месяц за каждый привой. Если этого не сделать, то все те привои, на которые не хватило крови, перестают работать.

• **Уродство**: если собеседник замечает привой (обычно это происходит в случае внешних протезов, требуется проверка *Внимания* со штрафом -2), носитель привоя получает штраф -1 к *Харизме* за каждый обнаруженный привой.

• **Неполадки**: как и у прочих изделий Новой науки работа привоев в случае активации нестабильна и зачастую опасна. Если в описании привоя не сказано иного, то они используют обычные правила по неполадкам гиломорфетики, изложенным на стр. 51.

Ниже описаны наиболее распространённые привои, которые можно встретить практически повсюду на Красной Земле, а не только в спецлабораториях Красных гособразований.

Искусственная рука «Кузнец Революции»

Протез, который не только на вид практически не отличается от настоящей руки, но и сохраняет подвижность каждого сустава. Установка этого привоя полностью снимает эффект *изъяна Однорукий*. Для повседневного использования в режиме обычной руки *активация* не требуется. *Активация* привоя равносильна эффекту *силы Усилить параметр (Сила)*, для чего требуется успешная проверка *Силы*.

Цена: 2 000 рублей.

Искусственная нога «Железная поступь»

Протез, который не только на вид практически не отличается от настоящей ноги, но и сохраняет подвижность каждого сустава. Установка этого привоя полностью снимает эффект *изъяна Одноногий*. Для повседневного использования в режиме обычной ноги не требуется *активация*. *Активированная* проверкой *Ловкости* «Железная поступь» воздействует на персонажа аналогично эффекту *силы Ускорение*.

Цена: 3 000 рублей.

Искусственный глаз «Марсово око»

Протез выглядит как обычный стеклянный глаз, установка этого привоя полностью снимает эффект *изъянов Одноглазый* и *Плохое зрение*, либо заменяет *изъян Слепота* на *изъян Одноглазый*. Для полного устранения *Слепоты* необходимо установить два глазных протеза. Для повседневного использования в режиме обычного глаза *активация* не требуется. Для *активации* требуется проверка *Смекалки*. Активированное «Марсово око» обеспечивает своего носителя эффектом, аналогичным *силе Ночное зрение*. Обратите внимание, что в случае, если протезом заменён только один глаз, то на *Ночное зрение* налагаются штрафы как за *изъян Одноглазый*.

Цена: 1 000 рублей.

Искусственные органы «Пролетарское нутро»

Комплекс привоев, способный взять на себя функции целой системы внутренних органов реципиента: пищеварительной, дыхательной или кровеносной. Мощный насос замещает сердечную мышцу, а система гиломорфных трубок — крупные сосуды, давая носителю преимущество +2 к *проверкам на прочность*. Сложная система фильтров замещает лёгкие, давая преимущество +4 к проверкам *Выносливости* на устойчивость к респираторным заболеваниям и отравляющим веществам. Желудок и печень замещают трубки и фильтры, давая преимущество +4 к проверкам *Выносливости* на устойчивость

к болезням пищеварительной системы и отравляющим веществам. Активация любой из систем проверкой *Выносливости* аналогична воздействию *силы Усилить параметр (Выносливость)*. Установка одной из систем органов полностью снимает эффект *изъяна Больной*.

Неполадки: при выходе из строя одной из систем (при выпадении 1 на соответствующей *игральной кости*) нужно потратить *фишку*, или персонаж становится *истощёным*. При выход из строя двух и более систем носитель привоя оказывается *при смерти*. *Критический провал* при использовании одной из систем приводит носителя к состоянию *при смерти*.

Цена: 3 000 рублей за систему.

Вычислительное устройство «Холодный ум»

Часть головного мозга реципиента замещается вычислительным устройством. Активация устройства проверкой *Смекалки* аналогична воздействию силы *Усилить параметр* (*Смекалка*, *Расследование* или *Уличное чутьё*). Однако утрата части нервных клеток негативно сказывается на мимике и общем поведении человека, давая штраф *-2* к *Харизме* персонажа и преимущество *+2* к проверкам *Запугивания*.

Неполадки: при выпадении 1 на соответствующей параметру *игральной кости* нужно потратить *фишку*, или персонаж оказывается в состоянии *истощён*. *Критический провал* приводит носителя к состоянию *при смерти*.

Цена: 3 000 рублей.

Прочие устройства Новой науки

На рынке большинства гособразований Красной Земли время от времени встречаются изделия Новой науки, созданные талантливыми самоучками и небольшими артелями, а также похищенные со складов и из спецхранов или добытые в бою. Они различаются как по заложенным в них силам, так и по качеству, заряду и прочим параметрам. Ниже изложены весьма условные принципы ценообразования на такие устройства, предназначенные для того, что бы ведущий смог налету определить стоимость того или иного изделия Новой науки.

Неполадки: все прочие устройства Новой науки используют обычные правила по неполадкам, соответствующие той школе, с помощью которой они сделаны (некробиотика, гиломорфетика или флуктуатика).

Особенности устройства	Цена
Сила активируется обычным навыком, устройство питается «красной нефтью»:	
Малая капсула (20 пунктов силы)	5 000
Большая капсула (100 пунктов силы)	25 000
Устройство-привой	3 000
Сила активируется навыком *Новая наука*	250 за *пункт силы*
Одноразовое	x 0,5
Обладает *чертой Восстановление силы*	+500
Обладает *чертой Восстановление силы +*	+1000
Сила с *рангом*:	
Новичок	x 1
Закалённый	x 1,5
Ветеран	x 2
Герой	x 2,5
Легенда	x 3

***Пример**: На рынке имеется радиошлем Визенштейна, который благодаря излучаемому силовому полю делает своего носителя невидимым. Устройство заряжается малой капсулой «красного керосина» и активируется проверкой навыка Реальное образование. Таким образом, начальная цена шлема составляет 5 000 рублей. Но поскольку сила Невидимость имеет ранг Закалённый, эта сумма увеличивается в 1,5 раза и составляет 7 500 рублей.*

Если бы радиошлем был устройством, активируемым навыком Новой науки, содержал те же 20 пунктов силы и не обладал чертами Восстановление силы и Восстановление силы +, то его цена составила бы: 20 x 250 x 1,5 = 7 500 рублей. Это хотя и не дешевле, чем для описанного выше устройства «для дураков», но при этом владельцу не потребуется рыскать по рынку в поисках «красного керосина».

Зачарованные предметы

Познавшие таинства Гоэтии оккультисты могут вселять в предметы подвластных им духов, наделяя их частичкой силы сущностей Иного мира. Чтобы зачаровать предмет, маг должен пожертвовать частичкой своей силы, поэтому этих предметов существует не так много: ими делятся только с самыми преданными друзьями и товарищами по оружию. Однако некоторые из этих чудесных вещей всё же попадают в открытое обращение, становясь доступными тем, кто может достаточно заплатить, а стоимость их очень высока. Некоторые из этих вещей созданы после Перелома, но есть и экземпляры, возраст которых насчитывает не одну сотню лет: ведь никто не сомневается, что мастера Гоэтии существовали и в прежние времена.

† **Одержимость**: никогда нельзя забывать, что основой силы зачарованных вещей служит дух Иного Мира, вселённый туда помимо его воли с помощью искусства Гоэтии. Он страстно желает освободиться и подчинить себе того человека, который использует его. Любая ошибка, любой неверный шаг владельца предмета — и дух на время освобождается (постоянной свободы он не получит до тех пор, пока существует предмет, в который он заключён) и получает контроль над его разумом.

Если на *игральной кости* при проверке *навыка*, который усиливает зачарованный предмет, выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), персонаж может стать одержимым духом, заключённым в предмет. Он должен пройти проверку *Характера* со штрафом -2 (-4 для Великих зачарованных предметов, -6 для Реликвий) или будет вынужден выполнять только то действие, для которого предназначен предмет, в течение 1d6 раундов, не реагируя на внешние раздражители. Если действие боевое (стрельба, рукопашный бой), то персонаж будет сражаться с любыми противниками, до которых может дотянуться. Чтобы не напасть на своих союзников, он должен пройти проверку *Смекалки*. Если действие небоевое (гребля, вскрытие замка, вождение), то персонаж не будет отвечать на атаки и считается невооружённым.

В случае критического провала во время проверки *Характера* при сопротивлении духу персонаж Белого движения может стать одержимым навсегда. Это решение принимается ведущим в особом порядке, потому что если это произойдёт с персонажем, то игрок больше не сможет им управлять. Персонаж превращается в эйдолона — существо, воплощающее один из идеалов Белого движения (см. главу 6 «Обитатели Красной Земли»).

Малые зачарованные предметы

Поднимают *навык* на одну *ступень*, создаются рядовыми оккультистами, часто принадлежат ключевым фигурам Белого движения и другим его сторонникам, выполняющим ответственные задания. Малые зачарованные предметы стоят 1000 золотых рублей и являются редким товаром.

Великие зачарованные предметы

Поднимают *навык* на две *ступени*, создаются самыми могущественными оккультистами и принадлежат только выдающимся героям Белого движения или же достаются их убийцам. Великие зачарованные предметы стоят 3000 золотых рублей и являются уникальным товаром.

Реликвии

Поднимают *навык* на три *ступени*. К ним относятся эпические артефакты древности, создание которых не под силу современным оккультистам, даже несмотря на увеличение их мощи вследствие Перелома. Обычно реликвии не попадают на рынок, но теоретически будут стоить не менее 5000 золотых рублей.

Зелья

Колдовские зелья пользуются большим спросом на Красной Земле: это самый простой и доступный способ на время обрести силы Иного мира. Купить зелья не просто, но вполне реально — они считаются редким товаром. Когда персонаж выпивает зелье, на него распространяется эффект *силы*, если она имеет *дистанцию на себя* или *касание*; а если оно имеет другую *дистанцию*, то персонаж получает возможность один раз использовать эту *силу* на следующий раунд после того, когда он выпил зелье.

Длительность действия зелья зависит от заложенной в него *силы* и *пунктов силы*, потраченных колдуном при создании зелья. Все эффекты *сил* считаются без *подъёма*.

Стоимость готового зелья определяется исходя из заложенных в него *пунктов силы* и *ранга* содержащейся в нём *силы*.

Особенности зелья	Цена
Количество *пунктов силы*	20 за *пункт силы*
Сила с *рангом*:	
Новичок	x 1
Закалённый	x 1,5
Ветеран	x 2
Герой	x 2,5
Легенда	x 3
Примеры зелий базовой длительности:	
Доспех	40
Исцеление	60
Маска	90
Невидимость	150
Проворство	120
Увеличение/Уменьшение	60
Усилить параметр	40

***Пример: Зелье медвежьей шерсти**, содержащее силу Доспех (ранг Новичок) и заряженное 2 пунктами силы, стоит 2x20x1=40 рублей и действует 3 раунда (базовая длительность).*

***Зелье отвода глаз**, обеспечивающее выпившего эффектом силы Невидимость (ранг Закалённый), будет стоить 5x20x1,5=150 рублей для базовой длительности в 3 раунда. Чтобы эффект силы длился 8 раундов, потребуется поместить в него ещё 5 пунктов силы, что увеличит его цену в два раза: 10x20x1,5 = 300 рублей.*

† **Отравление**. Человеческий организм инстинктивно сопротивляется зельям, созданным с помощью сил Иного мира. Когда персонаж выпивает зелье, он должен осуществить проверку *Выносливости* со штрафом -2 за каждую ступень, на которую *ранг силы* превышает *ранг* персонажа, или с +2 за каждую *ступень*, на которую ранг персонажа превышает ранг силы. *Провал* при этой проверке означает, что персонаж отравился: эффект не работает, а персонаж оказывается *утомлённым*. Единица при проверке означает, что эффект не работает, а персонаж оказывается при смерти. Правила лечения отравлений см. в «Дневнике авантюриста» на стр. 93.

Колдунов, занимающихся зельеварением, не зря называют травниками. Большая часть зелий делается на основе известных веками чародейских трав. Ниже приведён список соответствий самых известных из трав силам. Ведущий может использовать их как основу для применения зелий в своей игре, хотя, конечно же, список не ограничивается только этими травами и этими силами.

- **Адамова голова:** «Царь всех трав». Внушает храбрость, помогает в колдовстве, снимает порчу и болезни. ***Силы:*** *Великое исцеление, Исцеление, Поддержка, Рассеивание, Защита от окружающей среды.*
- **Кочедыжник:** Позволяет повелевать духами, землёй и водой, отыскивать клады, делает невидимым. ***Силы:*** *Призыв союзника, Управление элементами (земля, вода), Увидеть сверхъестественное, Подземный ход, Невидимость, Неосязаемость.*
- **Разрыв-трава:** Даёт силу разрывать железо на мелкие кусочки. ***Силы:*** *Дар воина, Сокрушение.*
- **Сон-трава:** Наделяет пророческой силой. ***Силы:*** *Полиглот, Прорицание, Чтение мыслей, Увидеть сверхъестественное.*
- **Трава Колюка:** Наделяет необычайной меткостью. ***Силы:*** *Усилить параметр (Ловкость, Смекалка), Зоркость.*
- **Трава Нечуй-ветер:** Даёт власть над ветрами. ***Силы:*** *Смерч, Управление элементами (воздух).*
- **Плакун-трава:** Наделяет способностью вселять страх в людей и духов. ***Силы:*** *Изгнание, Смятение, Ужас.*
- **Прикрыш-трава:** Защищает от оружия и зловредных чар. ***Силы:*** *Доспех, Иссушение, Рассеивание.*
- **Тирлич-трава:** Позволяет общаться в животных. ***Силы:*** *Превращение, Друг зверей.*

Товары и цены

Стрелковое оружие

Тип оружия (боепитание)	Дальность	Повр.	Скор.	Цена	Вес	Магаз.	Сила	Прим.
Портативный флуктуатор (малая капсула)	24/48/96	2d6	3	2000 (У)	18	20 (М)	d6	Авто, Игнорирует броню, игнорирует штраф за автоматический огонь
	12	2d10	1 (3 заряда)					
в режиме психофлуктуатора	12	Смятение	3					
Гиперболоид (большая капсула)	24/48/96	2d8	1 (3 заряда)	5000 (У)	100	100 (М)	Смекалка d6	Авто, Игнорирует броню, Тяжёлое (против техники ББ 2), Стационарное, игнорирует штраф за автоматический огонь
	КШ	2d10						
в режиме психофлуктуатора	КШ	Ужас	1 (3 заряда)					
	КШ	Ослепление + Оглушение	1 (5 зарядов)					

Холодное оружие

Тип оружия (питание)	Повр.	Расход зарядов	Магаз.	Цена	Вес	Сила	Примечание
Флуктуаторный клинок (малая капсула)	Сила+d10	1 на удар	20 (М)	1000 (У)	5	d6	ББ 4
Флуктуаторный молот (малая капсула)	Сила+d10+шок	2 на удар	20 (М)	2000 (У)	10	d6	ББ 4, Двуручный, Тяжелый, цель должна пройти проверку Выносливости или оказаться в шоке

Броня

Тип	Защита	Вес	Цена	Примечание
Гиломорфный шлем	+4	3	500 (У)	Полная защита головы
Гиломорфная кираса	+4	10	2000 (У)	Закрывает только торс
Гиломорфная «кольчуга»	+2	5	1500 (У)	Закрывает торс, руки и ноги
«Кольчужный» жилет	+2	3	1000 (У)	Закрывает только торс
Гиломорфный панцирь	+4	20	5000 (У)	Закрывает всё тело

Боеприпасы

Специальное и бортовое	Эффект	Цена	Примечание
Малая капсула «красного керосина» (20)	Вес 1	200 (У)	Для портативных флуктуаторов
Большая капсула «красного керосина» (100)	Вес 5	1000 (У)	Для гиперболоидов и тяжелых бронекостюмов
Гиломорфные заводские (100)	Дальность +2, ББ+1	Цена x3 (У)	Калибр 7,62x38 мм (Наган), 7,63x25 мм (Маузер), 7,62x54 мм (винтовка Мосина, пулемёт Максим)
Гиломорфные штучные (100)	Дальность +2, ББ+1	Цена x5 (У)	Все прочие калибры
Гиломорфно-некробиотические (100)	Повреждения 3d6 (или 1d6 если у цели броня +2 и более)	Цена x5 (У)	Калибр 9x19 мм (Парабеллум)

Гранаты

Тип оружия (патрон)	Дальность	Повр.	Цена	Вес	Примечание
Гиломорфная граната	5/10/20	4d6	50 (У)	1	СШ
Некробиотическая граната	5/10/20	5d6	100 (У)	1	СШ, против нежити повреждения 3d6
Флуктуационная граната	5/10/20	Страх	200 (У)	1	БШ, цель должна пройти проверку страха

Ячейка нового общества

— Так ты точно хочешь вступить в нашу комсомольскую ячейку? — спросил Пашка, пристально глядя ей в глаза.

— Да... — твёрдо ответила Глаша. Она заставила себя не отвести взгляд, и только крепче сжала томик Ленина «Государство и революция».

— Тогда пойдём. — сказал наконец Пашка.

С полчаса они шли молча, крепко держась за руки. Наконец, они подошли к большой железной двери, ведущей в затхлый подвал. Пашка постучал условным стуком, и дверь открылась. Они вошли вовнутрь.

Взору Глаши открылась большая подвальная комната, заполненная необычного вида машинами. Стройные, розовощёкие юноши и девушки копошились возле них, делая совместно какое-то важное дело.

— Как это прекрасно... — сказала Глаша.

— А то! — ответил Пашка. — А будет-то ещё прекраснее...

Он подошёл сзади, и крепко обнял Глашу за грудь.

— Ой, не тронь! — вырвалась из его объятий Глаша.

— Ты, Глаша, эти мелкобуржуазные поползновения брось. У нашей комсомольской ячейки всё теперь должно быть общее. И тела, и души. И твоё тело мы сделаем общим, и твою душу.

— Душу? — испуганно спросила Глаша.

— В действительности, этот клерикальный идеалистический термин теперь уже давно устарел, — громко сказал Студент, возящийся углу с жертвенным ножом из инкрустированного золотом рубина. — В духе исторического материализма лучше будет сказать «психея personalis».

Взгляды всех присутствующих в подвале обернулись на Глашу.

— Так что же вы это... меня хотите... посношать? — сказала Глаша, и глубоко покраснела.

— Это непременно. Это должно теперь для тебя как стакан воды выпить. Только, Глаша, не даёт это подлинного пролетарского единства. — заметил Пашка. — Туды-сюды, туды-сюды... нет, Глаша, мы тебе покажем единство подлинное.

Тотчас Глашу раздели и подвели к машине с лежанкой и множеством реторт и трубок, на оловянном корпусе которой было вытравлено хищного вида существо, похожее на осьминога.

— Вот ты Глаша несознательный всё-ж таки человек! — словно прочёл её мысли Пашка. — Это вовсе не осьминог, а житель марсианского коммунистического общества. Товарищ Богданов говорит, что они там уже очень давно друг у друга кровь переливают, и у них стало общее тело и общая душа. А раньше-то тоже ин-ди-ви-ду-али-стами были как у нас, таким же народцем мелкобуржуазным. Эх, Глашка, знала бы ты, какое же это счастье преогромное — когда ты словно малюсенькая капелька в большом море! Красном море! Кровавом море!

Глаза Пашки загорелись кровожадным красным огнём. С его резцов обильно закапала на пол слюна. Его зубы стали непроизвольно кусать шею и запястья девушки. Другие юноши и девушки тоже начали кусать дрожащее тело. Глашу уложили на лежанку, и присоединили к кровоточащим ранкам трубки. Немедленно начал жужжать насос.

— Ты Глашка запомни, — сказал Пашка, утирая рукавом рот, — что даже твой страх перед гибелью за пролетарское дело — это тоже страх мелкобуржуазный, собственнический. Боишься потерять себя, а уж и не потеряешь, твоя кровь-то, сукровица уже в наших жилах течёт.

Глаша кивнула, и с блаженной улыбкой закрыла глаза. Она была без сознания.

А когда глаза снова открылись, она уже больше не была Глашей, она была пульсирующим кровавым океаном — малой капелькой его, и всем океаном сразу. Кровавым океаном. Красным океаном.

Глава 5

СТРАНСТВИЯ по Красной Земле

Пуститься в странствия по Красной Земле меня заставил отъезд моего Учителя Мастера Джургиева. Без него я пытался сам в теории разобраться в истинной подоплёке происходящего, но моих скудных познаний было явно недостаточно для этого. И тогда я принял решение лично посетить все уголки моей раздираемой войной Отчизны, чтобы воочию наблюдать воистину эпохальные события, коим я стал современником. Целью моих путешествий было ни много ни мало найти Истину.

Мой путь начался в Красной Москве, центре небывалого, невиданного в мировой истории Эксперимента. Я могу понять просвещённых людей, которые целиком захвачены грандиозной идеей «переплавки свинца в золото», как они называют процесс создания Нового Человека из обычных крестьян и мещан. Однако я предпочитаю совершенствовать себя сам, поэтому страстно желал оказаться как можно дальше от их страны-лаборатории и направился на юг, в оплот Белой Идеи — Новороссию.

Власть новороссийских военных тут наблюдается только в городах. Порядок на их центральных улицах какой-то чересчур показной: все эти солнечные прибрежные виллы, уютные кафе и красивые театры выглядят по сравнению со всей прочей Россией не менее нереальными, чем треугольные большевистские небоскрёбы. Но стоит отъехать не более десяти километров от городских застав или железных дорог, как попадаешь в совсем другой мир. Здесь правят хаос и анархия, грубая сила и коварная хитрость.

С трудом преодолев анархические области, я сумел добраться до прогерманской Украинской Державы, надеясь не увидеть в ней признаков апокалипсического распада. Увы, даже застрявший костью в горле селян «железный немецкий порядок», не в состоянии бороться со сверхъестественным безумием. Достаточно лишь бегло почитать газетные статьи, чтобы по спине побежали мурашки. От местных селян я слышал десятки свидетельств о кровавом ночном разгуле «бісов та нежиті.

Далее мой путь лежал через анархический Кронштадт на Русский Север. Что-то остановило меня от посещения потерянного для людей Петрограда, возможно, эта осторожность спасла мне жизнь. Чтобы разгадать тайны сущностей Иного Мира необязательно лезть прямо к ним в пасть. Новгород и Северная Россия очень похожи друг на друга. И там, и тут власть имущие пытаются отыскать корни Белой Идеи где-то в дремучей глубине народных верований. Одни взяли на вооружение древние вечевые традиции, другие пытаются соединить православие с западной демократией под защитой штыков Антанты. А кругом между тем царит настоящий разгул злой языческой мистики. Сектанты-скобари в Новгородской земле, финно-угорские республики культистов... Под действием сполохов северного сияния (а может быть духов?!), оленеводы сходят с ума и нападают на золотоискателей и загнанных оккупационными войсками в шахты местных жителей. Абсолютно непроходимым стал Печорский край, чьи ужасные дремучие леса напоминают описания входа в Царство Мёртвых из древних сказаний, поэтому на Урал я добирался на рейсовом британском ледоколе.

Разговор с казаком-старовером во время гуляний по случаю запуска нового гиломорфного аэростата, вдохновил меня вывести вот такую формулу для описания Урала: здесь технический прогресс встречается с тёмными суевериями. Они могут противостоять друг другу, а могут взаимно дополнять. Из всех виденных мной регионов этот наименее всего погрузился в хаос, но попытка найти мирный синтез непримиримых идей Движений, на мой взгляд, обречён на скорый и разрушительный провал.

Туркестан так и остался для меня загадкой. В доносящихся отовсюду бесконечных славословиях «Красному Хану» Фрунзе, объявившему себя наследником Тамерлана, довольно сложно понять, как именно повлиял Перелом на Среднюю Азию. Мне показалась, что эта дикая земля и не почувствовала разницы. В конце концов, в ифритов и джиннов здесь верили всегда.

Сибирь, куда я попал под конвоем по подозрению в дезертирстве (к счастью мне удалось избежать казни), поражает воображение суровостью своих порядков. Это чересчур даже для Красной Земли. Колчак хочет превратить её в кузницу, в которой должен закалиться Характер общества. Однако чем строже порядок в городах — тем более разнузданная и жестокая партизанская вольница царит на бескрайних сибирских просторах. По сравнению с ней, в Диком Поле просто весело и по-дружески играют в войну. Даже бандиты здесь не грабят, а целенаправленно убивают и мучают до смерти своих жертв.

Мне с трудом удалось вырваться из стальных объятий Сибири. Моё путешествие по Дальнему Востоку было кратким, потому что едва въехав туда по Транссибу, я явственно почувствовал: вот оно!

Здесь, в монгольских степях я вплотную подошёл к границе обычного, зримого мира. Оглянувшись на свой путь, я хочу одним стремительным движением прыгнуть туда, за грань. За кулисы, в «техническое пространство» этого мира, туда, откуда он в действительности управляется. Конечно, сомнения всё ещё шевелятся в моей душе: а может быть, там ничего нет? Но всё равно, всё равно! Лучше слепое Ничто, чем Золотой Сон! Я слышу Зов. Я чувствую дыхание Истины. И я дойду до конца. Прощайте!

Советская Россия

Красная Москва

Прими участие в самых грандиозных преобразованиях в истории человечества! Большая часть Централь_ной России заняла провозглашённая в 1917-м году Партией большевиков Российская Советская Социалистическая Республика. Это территория радикальных социальных и технических экспериментов, призванных преобразовать весь окружающий мир. Здесь идёт строительство Нового Мира и Нового Человека. Полностью изменён облик Красной Москвы — теперь она застроена грандиозными конструктивистскими небоскрёбами и циклопическими башнями, небо над ней бороздят величественные дирижабли, а на митингах, с плакатов, из радиорепродукторов раздаётся воодушевлённая пропаганда, восхваляющая Новый Мир, Нового Человека, Новую Науку. Московское Отделение Высшего Экспери_ментального Института является самым передовым центром Новой Науки, продемонстрировавшим миру её наиболее значимые достижения: оживление мёртвых людей и неживой материи, скрещивание людей с животными, контроль над психическим излучением. Все прогрессивные революционеры мира смотрят на Красную Москву с надеждой, а реакционные силы прошлого стремятся завладеть её тайнами или сорвать грандиозный эксперимент саботажем и диверсиями.

«Тотальная революция быта»

Вы провозвестники грядущего Нового Мира, чей облик уже сейчас вырисовывается в Красной Москве: учёные Новой Науки, деятели Пролеткульта, работники Спецотдела ЧК. Вы знаете, что в недалёком будущем машинный труд и наука освободят людей от физического труда, исчезнут голод, зависть и эксплуатация человека человеком. Ваша задача — донести неизбежность Нового Мира до трусливых мещан, до неграмотных лапотников и даже до упёртых контрреволюционеров. Убедите их в дискуссии. Заставьте их поверить силой. Разрушьте их привычный уклад жизни. Используйте флуктуатические излучатели, программирующие поведение людей. Высшая цель приемлет любые методы!

Типажи: *Воитель*, *Дипломат*, *Идеалист*, *Лидер*
Движение: Красное, Чёрное
Уровень: любой

Пауки в банке

Вы работники одного из многочисленных отделов при ЦК Партии, Совнаркоме или ЦИК Советов, шестерёнка гигантской бюрократической машины Страны Советов. Через вас проходят документы самого разного содержания: от докладов о злоупотреблениях отдельных партийцев до зашифрованных отчётов о секретных экспериментах Новой науки. Со смертью Ильича, сражённого злодейской пулей, партия большевиков оказалась разделена на соперничающие фракции во главе с одиозными лидерами. Информация — главное оружие в их подковёрной борьбе. Собирайте компромат на вождей революции, распутывайте хитросплетение внутрипартийных интриг, умело распускайте слухи и дезинформацию, бдительно охраняйте свои сведения и агентуру от политических противников из других ведомств и контрреволюционных шпионов. В ход идут любые средства: доносы, подкуп, шантаж, аресты, вплоть до физического устранения. Награда самому хитрому и прозорливому — право собственноручно проложить курс к Новому Миру.

Типажи: *Дипломат*, *Лидер*, *Хитрец*
Движение: Красное
Уровень: политический

Примечание: Формат описания регионов

Игра в мире Красной Земли может включать самые разные сюжетные и эстетические шаблоны. И главным определяющим фактором здесь будет регион, место действия вашей игры. В этой главе представлены описания наиболее ярких регионов и соответствующие им идеи для игр, которые могут вдохновить ведущего самостоятельно написать захватывающее приключение. Краткая информация об упомянутых ниже гособразованиях приводится в таблице на заднем форзаце.

Раздавить гидру эзотерической контрреволюции!

Вы сотрудники Спецотдела при ВЧК РССР или завербованные им секретные агенты. Вы сражаетесь на переднем фронте тайной борьбы за сохранение завоеваний Революции против сверхъестественных сил всех мастей — эзконтров. Чёрные террористы-пламенники наносят дерзкие удары в самое сердце Страны Советов. Зелёные колдуны и старцы поднимают на восстания крестьянство и обрушивают на города орды нечисти и упырей. Белые оккультисты плетут магическую сеть кармической предопределённости, чтобы отсрочить наступление светлого будущего. Уничтожайте их без пощады, узнавайте их секреты и стравливайте друг с другом! В ваших руках передовые достижения Новой Науки — используйте их с умом. Не забывайте и о сверхзадаче Спецотдела: нахождении и овладении Сердцем Мира, по агентурным сведениям спрятанного на Кольском полуострове, на Урале или в далёкой Монголии и Тибете. А может быть, оно бьётся прямо под вашими ногами, и нужно только внимательнее смотреть?

Типажи: *Авантюрист*, *Воитель*, *Исследователь*, *Мистик*

Движение: Красное

Уровень: тайный

В тылу врага

Вы те, кого теперь называют «бывшими»: «вшивая интеллигенция», «недорезанные буржуи», «проклятое офицерьё» и прочие враги трудового народа. Советская власть приложила все усилия к тому, чтобы сделать вашу жизнь невыносимой: террор, ограничение прав, постоянное унижение. Большинство людей вашего круга бежало к Белым или смирилось с рабской долей, но вы решили остаться, чтобы разить врага на его территории. Советская власть нуждается в ваших профессиональных знаниях, что ж, тем хуже для неё! Формально работая на Красных, вы на деле ведёте с ними непримиримую борьбу. Ваше оружие саботаж: выводите из строя транспорт и железные дороги; подменяйте и уничтожайте документы, чтобы вызвать хаос; намеренно нарушайте рецептуру производства стройматериалов, вооружения, техники; организуйте утечки информации к противнику; направляйте грузы с оружием по тем маршрутам, на которых их ждут Зелёные повстанцы. Действуйте самостоятельно или постарайтесь выйти на Белую разведку и подпольные организации. И помните, что ЧК следит за каждым вашим шагом, и наказание в случае провала будет нечеловечески жестоким и неотвратимым.

Типажи: любые

Движение: Белое, Чёрное

Уровень: массовый, политический

Центральные губернии

Ощути безнадёжность запустелых краёв! Резко контрастирует с Красной Москвой старая провинция центральных нечернозёмных губерний: Ярославской, Тверской, Вологодской. Разруха, голод, отсутствие повседневных товаров, расстрелы ГубЧК, вороний грай над заброшенными нивами — всё это стало здесь обыденностью. А крестьяне чернозёмных губерний — на Тамбовщине, в Поволжье — массово загораются идеалами Зелёного Движения и поднимают кровавые бунты против большевистской власти, зверски убивая советских служащих и продармейцев.

«Летучий отряд народного гнева»

Тяжко жить под коммунистами! Обещали сладкой жизни, а сами всё развалили да отбирают последнее. Порют, бьют, а кого и стреляют. Нету житья от них простому народу ни в городе, ни в деревне. Вы нахлебались горя сполна, потеряли близких и решили положить конец бесовскому произволу. Крестьяне-повстанцы, вы стремитесь очистить свой край от коммунистов, дабы простой народ зажил своим умом, никому и ничему не подчиняясь, окромя дедовских законов.

Поднимайте восстания, нападайте из засад на отряды Продармии, захватывайте целые уезды и не удивляйтесь, когда найдёте вокруг себя странных союзников, пришед-

ших из дремучих лесов... А может быть, именно вы отыщите в этом запустении древнюю мечту народа — сокрытый град Китеж?

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель, Лидер, Мистик, Одиночка*

Движение: Зелёное, Чёрное.

Уровень: любой

Царицынский фронт

Пройди кровавое безумие непрерывной окопной войны! Царицынский фронт, прозванный «Красным Верденом», является наиболее упорным окопным противостоянием со времён самых грандиозных сражений Великой Войны, где используются совершеннейшие и страшнейшие механизмы и методы массового уничтожения. Ковровое бомбометание, ядовитые газы, гигантские стальные машины уничтожают людей на этом огромном конвейере смерти. Солдаты отборных белогвардейских дивизий Новороссии и бойцы лучших частей Красной Армии уже два года не вылезают из километровых окопов, каждый метр которых пропитан человеческой кровью.

«Вот пуля пролетела, и ага...»

Игра может вестись за любую из сторон конфликта. Командование специально собрало вас — разномастную группу специалистов — для выполнения ответственного задания, способного изменить ход противостояния под Царицыным. Каждый из вас лучший в своём деле: стрельбе, разведке, диверсиях, штурмовых операциях. Суть задания будет целиком определена командованием Фронта (возможно, самим товарищем Ворошиловым!/ самим генерал-майором Кутеповым!), а вам остаётся лишь догадываться, что это может быть: угон бомбометательного дирижабля, дуэль бронепоезда и танка, проникновение во вражеский окоп под прикрытием тяжёлой артиллерии и газовой атаки? Хотя, скорее всего, вам поручат нейтрализовать этот странный генератор молний из блиндажа красных/ того приметного священника, после молитв и благословений которого, офицеров словно не берут пули. Но что бы ни ждало вас впереди, готовьтесь к аду и огромным потерям личного состава.

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель, Идеалист, Лидер*

Движение: Белое или Красное

Уровень: массовый, политический

«На могилу брата нашего Махатмы Ленина»

Сегодня в Кремле нарком индел тов. Зиновьев и нарком просвещения тов. Луначарский приняли послов из братской угнетаемой английскими колонизаторами Индии, которые, выполняя поручение легендарных духовных учителей — махатм, доставили их послание Советскому правительству и ларец со священной для индийцев гималайской землёй. В послании говорится:

«На Гималаях мы знаем свершённое вами. Вы упразднили церковь, ставшую рассадником лжи и суеверий. Вы уничтожили мещанство, ставшее проводником предрассудков. Вы разрушили тюрьму воспитания. Вы уничтожили семью лицемерия. Вы сожгли войско рабов. Вы раздавили жуков наживы. Вы закрыли ворота ночных притонов. Вы избавили землю от предателей денежных. Вы признали, что религия есть учение всеобъемлемости материи. Вы признали ничтожность личной собственности. Вы угадали эволюцию общины. Вы указали на значение познания. Вы преклонились перед красотою. Вы принесли детям всю помощь космоса. Вы открыли окна дворцов. Вы увидели неотложность построения домов общего блага!

Мы остановили восстание в Индии, когда оно было преждевременным, также мы признали своевременность вашего движения и посылаем вам нашу помощь, утверждая единение Азии!

Привет вам, ищущим общего блага!»

Примечание редакции: Махатма, что означает «Великая Душа», по индийской мифологии — божественный сверхчеловек; в материалистической трактовке — самый выдающийся деятель мировой цивилизации.

«**ПРАВДА**», 12 января 1920 года

ОСТОРОЖНО: ядовитый хлеб!!!

Боец Продармии — будь бдителен! Кулаки и подкулачники в своей лютой ненависти к Советской Власти зашли уже так далеко, что намеренно заражают посевы ржи ядовитым грибком спорыньёй. В Орловской губернии невнимательность продармейцев стоила жизни десяткам рабочих и членов их семей, включая малолетних детей.

Отравление спорыньёй, или эрготизм, поражает кровяные сосуды, приводит к гангренозным отмираниям конечностей и мучительной смерти. Ещё одним его симптомом является умопомрачение: больного преследуют пугающие галлюцинации и потусторонние видения, он ведёт себя как одержимый. Целые посёлки по вине слишком спешивших обеспечить хлебом голодающих, и потому забывших про революционную бдительность красноармейцев, оказались во власти порождённых кулацкой отравой безумия и истерии.

Витязь Революции, помни, что от твоей внимательности и осторожности зависят жизнь и здоровье всего сознательного пролетариата!

X.1920 г. «Красный Опричник»

20 апреля 1920 г., «Вестник Новой Науки»,

День рождения Нового Человека

Когда Великий Вождь пал от руки наймитов мирового капитала, его мозг был сохранён с целью изучения. Сегодня, в преддверии пятидесятой годовщины со дня рождения нашего гениального современника В.И.Ленина мы можем с уверенностью заявить, что едва ли правильно будет относить Ильича к виду homo sapiens. Тщательное изучение мозга Вождя и сравнение тонкого строения его с мозгом людей среднего психического уровня выявило необычайное богатство материального субстрата — архитектуры и развития нервных клеток и неявных отростков коры мозга В.И.Ленина, который (то есть мозг) является, несомненно, прототипом мозга грядущего в скором времени сверхчеловека.

Триумфальное шествие пролетарской религии

Новая пролетарская религия всё шире и шире распространяется по Стране Советов и даже за её пределами. Например, пролетарии повсеместно всё чаще прибегают к ритуалу звездения своих новорождённых детей, несмотря на неодобрение, с которым на это смотрит Совродморг. Безо всякой под сказки от идеологов Новой Религии рабочие и даже сознательные крестьяне ввели в обиход вместо старого, реакционного крёстного знамения новое, краснозвёздное знамение. Сила героев, павших в классовой борьбе, защищает осенивших себя знаком звезды.

Движения, которые нужно совершить при наложении на себя краснозвёздного знамения, таковы: руку, сложенную двуперстием (два пальца есть не дань старообрядчеству, но символ диалектического единства Духа и Материи, а также Партии и Народа), прикладывают сначала ко лбу, затем к правому бедру, к левому плечу, к правому плечу, и заканчивается движение у левого бедра, где у сознательного пролетария должен висеть маузер или шашка против классовых врагов.

23 февраля 1921 года, **«Красный Путь»**

25-го февраля
на Буд новском поле

СОСТОИТСЯ МАССОВОЕ СОЖЖЕНИЕ ИКОН

сбор рабочих
по казармам к 9 ч. дня
казарменные колонны
направляются на Буд новское поле

НАЧАЛО
сожжения икон ровно в **10 ч.**

ИГРАЕТ ОРКЕСТР

Истинное лицо анархии

Эти так называемые «революционеры» никак не могут смириться с утратой доверия рабочего класса, пытаясь вернуть его отчаянными авантюрами и громкими заявлениями. А когда это у них не выходит, в бессильной злобе проявляют они своё истинное звериное лицо. Вчера анархо-бандиты нанесли новый удар, на сей раз по конгрессу III-го Интернационала. На открытии очередного заседания Исполкома Коминтерна во время исполнения пролетарского гимна молодой мужчина с криком «Смерть лярвам Иалдобаофа!» бросил в толпу деятелей международного рабочего движения портфель, начинённый взрывчаткой, столовым серебром и листовками с антисоветскими лозунгами. Ужасный взрыв унёс жизни семерых, ещё более 30 товарищей, включая секретаря Исполкома тов. Ракоши, находятся в критическом состоянии в больницах Москвы.

Воспользовавшись смятением, нелюдь выскользнул в окно, спустился с высоты более 200-т метров прямо по внешним металлическим конструкциям Башни Татлина и скрылся в лабиринте старой застройки Пречистенки.

Но убийце не уйти от заслуженной расплаты — на его поиски брошены лучшие силы ВЧК.

Ответственность за теракт взяла на себя анархическая группировка «Рыцари Чёрного Света».

9.VII.1920 г. «Рабочая Москва»

Крестьяне!!!

Пробил час нашего освобождения.

Наступил момент избавления от красных самодержцев, засевших, как соловей-разбойник, в Москве белокаменной, опоганивших наши святыни, наши иконы со святыми мощами, проливших море невинной крови отцов и братьев наших, обративших наше сильное и богатое государство в непроходимую пустыню, а наши плодородные нивы в кладбища, по которым рыскают неупокоенные души безвинно убиенных.

Большевики сжигают иконы, и в пламени святых образов черпают сатанинскую электрическую энергию, которой питают свои нечистые механизмы! Кто осушит слёзы вдов и сирот? Кто накормит и утешит ограбленных, оплёванных, нищих, голодных граждан?

Проклятые красные палачи мечтают о том, что смогут заменить вас, честных землепашцев, мертвяками, управляемыми с помощью бесовских машин, чтобы, не страшась праведного народного гнева, дальше жировать на человечьей крови...

Отечество в опасности, оно зовёт вас на подвиг!

Итак, за мной на выручку Москвы!

С нами Бог и Народ!

Ко мне в Тамбов!

Командующий всенародным ополчением
Антонов

Листовки Союза трудового крестьянства, распространяемые в черноземных губерниях весной 1921 года

Иван Кумач «Бой за высоту 112»

Оторвав от лица цейсовский бинокль, Игнатов провёл огромной заскорузлой ладонью по глубоко запавшим и почерневшим от недосыпу глазам, словно смахивая с них увиденное: поручика с дёргающимся веком и искажённым яростным и торжествующим криком ртом, корниловцев в чёрных мундирах, которые как вороны терзали мёртвых в траншеях возле захваченного блиндажа. Комроты, парнишка с едва пробивающимся пушком на губе и КИМовским значком на ещё не напитавшейся потом, грязью и кровью застиранной гимнастёрке, принял у Игнатова бинокль. Пока он, нервно двигая кадыком вверх-вниз, смотрел туда, где скоро ему и всем остальным, кого он привёл в это окоп, предстояло победить или умереть, взгляд комиссара невольно упёрся в дырку у него на гимнастёрке — прямо напротив сердца, которую чьи-то заботливые руки заштопали аккуратной звёздочкой. «Только вчера с поезда,» — подумал Игнатов, оглядывая пришибленных канонадой и запахом близкой и такой реальной смерти мальчишек, едва ли старше его собственных сыновей. Но времени на жалость не осталось, приказ начучастка был прост и однозначен: «Прорыв — ликвидировать!»

Игнатов вытащил из внутреннего кармана сложенный вчетверо спецмандат и протянул его комроты: «Держи, ротный. Ты здесь командир, тебе и мандат». И пока парень, шевеля губами, читал бумагу, комиссар развернулся к бойцам. Он оглядел новобранцев — сжатые губы, задавившие подступившие рыдания, руки, побелевшими от напряжения пальцами стиснувшие стволы винтовок. Голос его вдруг усилился, наполнился глубиной, громом раскатился в обе стороны по окопу: «Никого звать с собой не буду — чай не маленькие уже, присягу помните!» Сказал, и полез из окопа. И пошёл вперёд не оглядываясь, такой не похожий на картинного комиссара: в рабочей куртке неопределённо чёрного цвета с потёртостями на сгибах, красной повязкой на рукаве и простым «наганом» в руке вместо «маузера».

«За мной!» — срывающимся, но с каждым произнесённым звуком набирающим уверенности голосом закричал комроты: «За Власть Советов! Ура-а-а!»

Комиссар успел сделать всего пару шагов, когда вначале почувствовал волосками на коже треск полотна реальности, а потом увидел, что захваченная врагами линия окопов уже прямо перед ним. Ещё шаг — и он, а за ним остальные бойцы, ввалились в этот жадно распахнутый земляной рот, полный почерневших зубов в офицерских мундирах, дожёвывающих кровавую кашу.

Сборник фронтовой поэзии, Москва: «Пролеткульт», 1921 25

След снова потерян

Отыскался след легендарного командира Первой Конной, исчезнувшего больше года назад в Поволжских степях во время кавалерийского рейда. В процессе изъятия предметов культа в пользу голодающих Поволжья в небольшом калмыцком хуруле под Чёрным Яром астраханские чекисты обнаружили доказательства того, что в этом буддийском монастыре удерживался Семён Михайлович Будённый.

Найденные улики безошибочно свидетельствуют о том, что тяжело раненый Будённый провёл в руках лам-мракобесов несколько месяцев, скорее всего накачиваемый наркотиками и подвергаясь гипнотической обработке. Даже перед лицом расстрела религиозные фанатики не раскрыли тайну теперешнего местонахождения пропавшего командарма, сказав только, что «проснувшийся» или «пробудившийся» отныне взял себе имя «Буддённый», он «взошёл на алмазную колесницу», и «отправился к Ра-реке». Поиски в солонцовой степи по следам четырехколесной повозки, запряжённой тройкой лошадей, пока результатов не дали, но мы не сомневаемся, что легендарный командарм будет успешно возвращён в строй бойцов Революции.

17 ноября1920 года, Астрахань, **«Каспиец»**

Новороссия

Черноморское побережье

Защити честь и культуру от посягательств! Не дай варварам погубить последний истинный оплот цивилизации. Благодатный Юг России Новороссия, лежащая к северу и востоку от Чёрного моря, стала колыбелью и прочной базой Белого Дела. В годы смуты этот край принял в свои объятия большую часть интеллигенции старой России. Здесь закалилась сила сопротивления красным (и прочим) хамам — легендарные ударные полки корниловцев, марковцев, дроздовцев. Они и другие белые воины-страстотерпцы под командованием прославленного генерала Врангеля продолжают защищать достойных, образованных и благородных людей от уничтожения восставшей чернью. В мирном тылу Южного Берега Крыма офицеры в отпусках гуляют под ручку с дамами по цветущим набережным, из смотрящих на море классических усадеб и вилл доносятся звуки музыки, поэты за столиками в ресторанах продолжают серебряный век русской поэзии, раздаётся хруст французской выпечки, театры ежедневно собирают аншлаги. На освобождённых от «власти Советов» землях восстанавливаются выборные городские думы. И пусть прячется дальше в глухих станицах и подвалах преступное анархическое и большевистское подполье, пусть шипят чёрной злобой тайные ложи и оккультные кружки — им всем не укрыться от всевидящего ока контрразведки и оккультного охранного отделения Государственной Стражи!

«Не надо грустить, господа офицеры»

Вы группа офицеров, служащих в тылу Новороссии, в Крыму. Возможно, вы ещё слишком молоды и неопытны для фронта, а, может быть, вас списали сюда после ранения или за неподобающие офицеру поступки, или за пораженческие мысли и симпатию к идеям социалистов. Неважно. Вы сидите без дела вот уже чёртову уйму времени, и вам надоело пить шампанское и играть в карты, когда здесь, в тихом тылу, происходят омерзительные вещи. Стоит заглянуть за ширму внешнего благополучия и культуры, и откроется истинное лицо Южного Берега: коррупция, бандитизм, декаданс, оргии, кокаин, опиумные курильни, оккультные кружки, бунтарское подполье, подковёрные интриги. Вы должны донести до погружённого в дела фронтов Командования истинное положение вещей. А, может быть, вы сами, не дожидаясь приказа, наведёте порядок в тылу железной рукой?.. Или, напротив, углубившись в теории анархиствующих оккультных декадентов, вы внезапно поймёте, что в этом есть свой шарм?

Типажи: *Боец, Воитель, Идеалист, Одиночка, Хитрец;*
Движение: *Белое;*
Уровень: *массовый.*

Честь Белой гвардии

Вы — несгибаемые бойцы прославленных ударных «именных» дивизий: офицеры-корниловцы, дроздовцы, марковцы, алексеевцы. Вы стояли у истоков Белого Дела, ныне же являетесь зримым воплощением его идеалов, и даже смерть не в силах прервать вашу борьбу. Ваши прославленные дивизии превратились в настоящие рыцарские ордена, где превыше всего стоит честь и доблесть. Зная это, правительство Новороссии отправляет вас на самые опасные боевые задания, которых не счесть и во время краткого перемирия. Они просто не под силу простым смертным: уничтожение проникших в белый тыл красных некробионтов, усиленных изделиями Новой Науки, бой с порождениями зелёной хтонической стихии, о которых обывателям лучше и не знать, устранение одиозных атаманов, обладающих демонической силой. Но есть негласное правило: только тому офицеру будет дано право выполнить задание, кто потребует на его исполнение как можно меньше ресурсов, людей и времени. Победить наименьшими силами — вот ваша цель! А того, кто не выполнит задание, ждёт нечто более страшное, чем смерть: потеря Чести.

Типажи: *Боец*, *Воитель*, *Идеалист*
Движение: Белое
Уровень: любой

Вольный город Одесса

Уже как бы сделали Вы, когда весь мир полетел к собачьим чертям, а чужие люди за Вами дают на присмотр какому-то строгому старику, у которого только и есть за душой, что подагра и глубокое недовольство жизнью? Вы бы погнали его старой поганой метлой, а если бы не погнали, то я бы сказал, що за Вами таки действительно нужен присмотр. Но иначе думали серьезные люди, в чьи дела старик навязчиво стал лезть. Он понадеялся на своих французов, и он проморгал — генерал-губернатор. Ой вэй! Под звездами не творилось таково со времен Великого Потопа, хотя там были еще те поцы, и они сотворили еще тех дел! Знайте, що Одесса теперь вольный город, и правят ею те, кто за эту волю изрядно обладает. Этих концессионеров у нас теперь зовут фирмами, и не дай Вам Б-г называть их бандами, потому что тогда Он Вас успокоит и быстро примет к себе. Это Вам не босяки, это таки серьезные люди! Всего фирм с десяток, они делят между собой источники дохода, и самые преуспели в этом Рыцари Молдаванки, друзья знаменитого налетчика Бенциона Крика по прозвищу Король. Ну и дай им Б-г большого здоровьичка, потому как жизнь в Одессе теперь веселая и легкая, правда, иногда короткая. За контрабандой со всего света теперь принято приезжать в Одессу, потому что здесь продается всё, что только может продаваться.

Степи Новороссии

Окунись в кровавое веселье степной вольницы! На пространстве от Бессарабии до Днепра действуют десятки независимых атаманов. Большинство из них ведут за собой не более нескольких сотен человек и являются обыкновенными насильниками и грабителями, но есть и яркие, интересные личности, собирающие целые бригады и дивизии. Здесь царит сплошное кровавое веселье: все воюют со всеми, и нет ни единого дня без стрельбы, ни единого союзника, кроме временного, которого нужно успеть предать первым.

Самым авторитетным степным Батькой является, конечно, Нестор Махно, создавший в Гуляй-Поле сильную анархическую республику, и полевые командиры его повстанческих отрядов (Лёвка Задов, Фёдор Щусь, Семён Каретник и др.). Но кроме Махно авторитетом в Диком Поле пользуются начдив Котовский (красный одесский авантюрист), начдив Щорс (непримиримый пролетарский герой), атаман Григорьев (суровый эсер-юдофоб), атаман Зелёный (лидер сектантского движения), атаман Ангел (союзный Петлюре радикальный украинист), а крупный город Екатеринослав до сих пор удерживается гарнизоном ВСН.

Знак участника Ледяного похода

«Хлопцы до успеху шли»

В степи каждый сам себе голова. Вот и ваш отряд, собранный по политическим мотивам, из кумов да сватов, а то и по воле случая — сами себе хозяева. Только по негласному степному закону право это нужно ещё заслужить, завоевав уважение у других хозяев степи. А уж как сделать то наилучшим образом, сами кумекайте. Вырезать десяток хуторов под корень? Добыть меч вождя древних кочевников из кургана, о котором ходят самые паршивые слухи в плане чертовщины? Захватить уезд, укрепиться там и установить там свои порядки? Поймать и привести белым властям в Екатеринослав известного зелёного атамана? Чёрт его знает! Может, зауважают вас степные Батьки, а, может, люто возненавидят. Может, обратят на вас внимание большие люди в Крыму или в Москве да и поставят вас над всей степью начальствовать?

Типажи: *Авантюрист, Атаман, Боец, Лидер, Одиночка*

Движение: Зелёное, Чёрное

Уровень: массовый, политический

Донбасс

Проверни дерзкие нэпманские авантюры! Украинская Советская Социалистическая Республика, контролирующая Харьков и Донбасс, является буфером между РССР и враждебными ей гособразованиями. Это своеобразная «витрина», демонстрирующая миру, что и под властью большевиков возможна спокойная мирная жизнь, для чего в 1920-ом году здесь была начата Новая Экономическая Политика. Здесь повсюду незаконные экономические интриги, подпольные миллионеры, ловкие и обаятельные мошенники, охотящиеся за деньгами предыдущих, роскошно и безвкусно одетые «нэпманы», гуляющие в кооперативных ресторанах под джаз. Красный «мещанский рай» привлекает авантюристов со всей центральной России. Тем не менее, принципиальных противников советской власти здесь ждёт карающий меч Общеукраинского Главного Политического Управления (ОГПУ-ЧК), а внешнюю угрозу готовы отразить непримиримые рабочие-добровольцы из Первой Донецкой Армии товарища Артёма, вооружённые последними новинками Новой Науки.

«Дело как будто налаживалось»

Вы уже думали, что вам крышка, и ЧК скоро постучится в вашу дверь, как мамочка моя! — один хороший человек шепнул, что в Харькове дело обстоит совсем по-другому, а граница открыта. Для вас, знающих четыреста относительно честных способов помочь ближним расстаться с денежными знаками, тут открыты все дороги. Вот и сейчас подвернулась вероятность сорвать большой куш и благополучно унести ноги.

Одесские фартовые во главе с их Королём Бенционом Криком хотят получить себе игрушки из арсенала Новой Науки, а на Донбассе их можно достать... с немалым риском для жизни, но можно. Только вдруг одесситы заодно с большевиками, и вдруг нужны им не сами игрушки Новой Науки, а люди, которые способны заполучить их с чёрного хода?

Типажи: *Авантюрист, Дипломат, Умелец, Хитрец*

Движение: Чёрное

Уровень: массовый.

Кавказ

Изгони неверных с благословенной земли! Благословенная земля Кавказа вновь стала землёй войны. Возглавляемые благочестивым Узуном-Хаджи Салтинским горцы провозгласили Северо-Кавказский Эмират и ведут Священную Войну против терских казаков-новороссистов и красноармейцев Серго Орджоникидзе, не забывая при этом обиды, нанесённые тейпами друг другу поколения назад.

По просьбе правительства Грузинской Народной Республики, возглавляемого видными меньшевиками Чхеидзе и Церетели, на черноморском побережье высадился десант германской армии. В ответ в Закавказье вошли британские войска, установив контроль над Баку и близлежащими нефтяными промыслами. В Азербайджане идёт своя Гражданская война, отголосок Гражданской войны отдаётся даже в Турции. Боевые дружины армян-дашнаков защищают армянские кварталы по всему Закавказью, опасаясь повторения резни 1915-го года. И по сей день по всему Кавказу льётся кровь, по сей день горят зажжённые в 1918-ом году нефтяные месторождения Дагестана, застилая бездонные горные небеса густым дымом и покрывая белоснежные ледники жирным пеплом.

«Убивший дракона сам станет драконом»

Вы гордые братья-джигиты, своими клинками и ловкостью вы добываете себе золото и женщин, славу и уважение других джигитов; быть вторыми для вас всё равно, что быть последними! По древнему закону кровной мести вы должны покарать выродков из соседнего тейпа, убив-

ших вашего отца, вы будете гнать их через самые непроходимые перевалы, через линии фронтов Красных и Белых, через пещеры, бурлящие горные реки и заброшенные аулы, населённые злыми духами. И когда в самых глухих пещерах вы настигнете их, присмотритесь — почему здесь столько огня и пепла? Неужели их источник силы — тот самый древний огнедышащий змей из сказаний стариков, который похищал девушек и сжигал аулы в стародавние времена?

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель, Идеалист, Одиночка*

Движение: Белое или Красное

Уровень: массовый.

Где же теперь «первая шашка Империи»?

В прошлом месяце группа опытных работников армейской разведки под командованием Генерального штаба полковника Белинского выполняла ответственное поручение командования на территориях Северной Таврии. В ходе оперативных действий, группа оказалась вовлечена в вооружённый конфликт между бандитами и неустановленным отрядом.

По данным свидетелей, неустановленный отряд уничтожил бандитов без потерь, после чего степь окутал сплошной туман, полностью лишивший людей и лошадей рассудка.

Практически вся группа разведчиков последовала в туман, повинуясь настойчивому призыву бойцов неустановленного отряда, после чего растворилась и пропала вместе с туманом.

По заверению бывшего в отряде штабс-капитана Поповича, служившего в 1915-м в 3-м Конном Корпусе Юго-Западного фронта, неустановленный отряд вёл лично граф Фёдор Артурович Келлер (*на снимке*), «первая шашка Империи», расстрелянный петлюровцами в 1918-м году.

май 1921 года, Ростов, **«Доброволец»**

«Археологический потенциал курганов и мегалитов Новороссии: гипотезы, опровержения, факты»

в частности, высказанная профессором Яснопольским гипотеза о принадлежности так называемого «Щегловского Комплекса» к ритуальным сооружениям 5-го века н. э., с позволения сказать, просто фантастична! Однако уважаемый коллега идёт дальше, и уверяет нас, что на данной территории якобы находится могила легендарного вождя гуннов Атиллы, та самая, которую уже столетия ищут археологи Старого Света!

В высказанном контексте, тем более убедительной кажется версия профессора Доброгласова, который относит всю совокупность сооружений Комплекса, включая остатки солярного круга, мегалитические сооружения и описанные доцентом Кренцом в 1909-м году объекты, являющиеся источниками спонтанного «селестиального» излучения, к докиммерийскому периоду. К сожалению, детальное исследование «Щегловского Комплекса» возможно лишь только после того, как наша доблестная армия наконец соизволит навести порядок на данных территориях.

«Новороссийский Географический Вестник», 1920 год

ПОДВИГИ ВЕРЫ: очерки фронтового корреспондента, часть 4

Поручик 2-го Корниловского Ударного Полка Ростислав Ардашев осматривал ставшее уже привычным поле боя. Пропитанный эманациями боли и смерти, затхлый от трупного яда ветер Царицынского фронта обвевал суровые, героические черты его спокойного лица. Внезапно из-за свинцовых туч, вызванных ипритовой пылью, что была поднята недавней канонадой сверхтяжёлых мортир, пробился рассветный луч. Этот луч возвещал о начале нового дня, новой возможности для истинного воина умереть, покрыв себя ратной славой — и в его свете весь облик подпоручика засиял верой в торжество Белого Дела, словно не было до сего момента голода и холода, не было засасывающей людей зыбучей кровавой грязи и ядовитых окопных вшей, разбрасываемых с аэропланов красными «стервятниками» над позициями наших войск.

Сосредоточенный, беспощадный к врагам взгляд героя скользил по сотням метров колючей проволоки, минных заграждений, электрических ловушек и полуразложившихся трупов, и остановился на ненавистной красной тряпке с сатанинской пятиконечной звездой, развевающейся над противоположными блиндажами. Рука подпоручика чётким, слаженным движением потянулась к верному «браунингу».

— За Россию и Свободу, если по-зо-вут... — раздался над блиндажами его могучий бас, перекрывший вороний грай и несмолкаемые здесь ежесуточно звуки выстрелов.

— То корниловцы и в воду, и в огонь пойдут! — стройно подхватили за спиной сотни голосов его братьев по оружию. Луч солнца осветил и их, отразившись от черепов на их фуражках, от железных терновых венцов, от холодной решимости их глаз, не уступающей в твёрдости стали их мечей, укреплённой молитвами на погибель красным бесам.

Прославленные ударники шли в бой молча, растянувшись цепью. Ни единого лишнего движения не было допущено ими при преодолении проволочных заграждений, при перешагивании мин и смертельных ловушек. Бешено заработали пулемёты красных, однако доблестные воины неумолимо шли вперёд, неся лишь незначительные потери — неистовая вера надёжно хранила страстотерпцев от безбожных пуль. Наконец, когда до вражеских блиндажей оставались считанные метры, подпоручик зычно, торжественно провозгласил: «Да настанет смерть!», и корниловцы, как один, красно-чёрным вихрем бросились в рукопашную, сметая ненавистных латышских стрелков. Через сорок минут отчаянной рубки высота была взята.

18 апреля 1921, «Новороссия»

Печатный орган Осведомительнаго Агентства при Ставке Главнокомандующего

Официальное воззвание

Товарищи идейные анархисты и вольные трудовые селяне! Мы не золотопогонная сволочь и не большевистские комиссары, мы от вас правды не скрываем. Да, бродят по степи ожившие жмурики. Да, стоят мёртвые с косами по обочинам дорог. Да, в иных деревнях, где война забрала всех мужиков, они на посевную выкапываются и землю сами обрабатывают. И вы, товарищи, должны относиться к этому явлению сочувственно. Ведь как говорит наш Батько Махно, наш анархизм — это не книжный анархизм Кропоткина, а анархизм селянский, трудовой, земляной. Все мы из Матушки-Земли происходим, и умерев, в неё же и уходим. Вот она наших мужичков из себя и толкает, когда приходит время её обрабатывать. Это же так просто и понятно.

А сейчас мы прекращаем набирать воззвание, потому как к нам в редакцию ворвался Лёвка Задов, он размахивает маузером, и требует, чтобы мы дословно записали его обращение к трудовому селянству. Убери свой пистолет, Лёва, мы уже печатаем.

Обращение Старшего Начальника Контрразведки Вольной Повстанческой Армии (махновцев) Левки Задова к трудовому селянству:

«Я насчёт вражьих слухов. Тут промеж вами ходят распространяемые нашими врагами подлые слухи, будто бы наш Батька Махно на самом деле является чёртом. Так я вам, как лицо полномоченное, говорю — никакой он совсем не чёрт, а наш с вами Батька, истовый защитник трудового селянства! И если кто будет эти слухи далее распространять, так я той паскуде лично настучу по роже рукояткой своего именного маузера, или я не Лёвка Задов! Я сказал".

«Гуляйпольский Набат», 10 мая 1921 года

Степные вожди вчера и сегодня

Блистательные господа офицеры Государственной Стражи вот уже несколько месяцев настойчиво выпрашивают у меня, скромного историка, за легендарного вождя степных всадников Аттилу. Пользуясь любезностью господ либеральных журналистов, хочу ответить им со страниц свободной печати. Атта — на древнеарийских языках означает «отец», а «аттила» является неформальной формой этого обращения.

То есть, проще говоря, «Аттила» — это «Батька». Вам это не о чём не говорит? Почему вождя всадников этих мест должны звать именно так? Как эти вожди передают свою силу и умение повелевать массами воинов друг другу сквозь века? Однако я и так уже слишком много сказал, даже по меркам нашего свободного государства.

20 апреля 1921, Севастополь, «Свободная Речь»

Тайна пожаров раскрыта!

Знаменитая пятигорская ясновидящая баронесса фон Кизериц, более известная как мадам Медея, в эксклюзивном интервью нашей газете раскрыла тайну будораживших в течение последней недели общественное мнение Кавказских Минеральных Вод лесных пожаров на склонах гор Домбай-Ульген и Пшиш. Напоминаем читателям, что во всепожирающем огне исчезли не только черкесские посёлки в верховьях Кубани и Большого Зеленчука, а так же два из трёх православных храмов X века в Нижнем Архызе.

"В моих астральных странствиях мне явился дух дракона Колхиса. Это порождение Тифона и Ехидны, когда поняло, что ему не под силу преодолеть мою ауру и защитные амулеты, в бессильной злобе брызгая ядовитой слюной, пообещало уничтожить меня так, как он и его отродья уничтожили христианские святыни древней Алании.

«Пятигорский Листок», 23 июля 1921 г.

О природных аномалиях причерноморских степей

Наш родной край богат разнообразными ископаемыми — углём, железом, марганцем. Об этом известно каждому, кто представляет себе индустриальные махины донбасских заводов и шахт.

Однако для науки, освобождённой от ига царизма и гнилой гуманитарной интеллигентщины, особенный интерес представляют загадочные аномалии, происходящие иногда в районе рудных и угольных пластов Донбасса. Здесь могут наблюдаться молнии разных цветов форм, светящиеся летающие объекты в небе, внезапные всплески магнетизма и электричества.

После контактов с этими явлениями, в том числе зрительных, в людях могут проявляться необычные способности, такие как передвижение предметов силой мысли, вызов молний, мгновенное перемещение на дальние расстояния и другие.

Как говорит товарищ Артём — «Любое наше действие должно приносить не только очевидную выгоду, но и выгоду неявную, которая ярче всего проявит себе далее». Поэтому важно, чтобы возводимые согласно грандиозному пятилетнему плану Коммунистической Партии Украины индустриальные объекты несли нетолько производственную функцию.

Не менее важная их задача — расположить сложнейшее оборудование для того, чтобы изучить аномальные явления и использовать их на благо победившей революции, для создания новой природы и нового человека.

июнь1921 года, Харьков, **«Красный Инженер»**

Западные провинции

Украина

Оживи древний фольклор! Всюду на Украине, в Белоруссии, Прибалтике заново оживают старые легенды: о нечистой силе, записанные Гоголем; о запорожских характерниках и ведьмах; о природных стихиях и змеях, которым поклонялись местные жители в древности. Свидетельства о них так многочисленны, что это уже даже не слухи, а факты. Слухи ходят о том, какое отношение вся эта чертовщина и языческая мистика имеет к противостоянию Гетмана и Петлюры и к другим политическим силам региона.

«В стволе оставался последний патрон»

Вы группа бывших царских офицеров бывшего Юго-Западного Фронта, которые остались на Украине служить режиму Гетмана. Везде разброд или непонятные прожекты, а здесь всё-таки полный дореволюционный порядок, и пусть смешная, но православная монархия. Итак, вы служите в гарнизоне и военных училищах украинского города, на который надвигаются несколько дивизий петлюровцев. Союзный вам немецкий оккупационный отряд распропагандирован эсерами и объявил о своём нейтралитете, заняв оборону на оружейных складах в паре вёрст от города. Находящиеся под вашим командованием малороссийские солдаты открыто «ждут своих» и хотят расстрелять вас — «охвицеров-москалей».

А что же вы? Плюнете на свои семьи, на честь и присягу и попробуете сбежать — кстати, куда? Или предпочтёте героически погибнуть? Может быть, свяжитесь с красным подпольем, которое тоже не любит Петлюру? Или, возможно, древние оккультные знания или милость ангела-хранителя смогут дать вам шанс?

Решайте скорее — времени очень мало.

Типажи: *Боец, Воитель, Идеалист, Одиночка*

Движение: Белое

Уровень: массовый

«Нет, вы не знаете украинской ночи!»

Ясная ночь наступила. Глянули звёзды. Месяц величаво поднялся на небо посветить добрым людям и всему миру, и тогда-то немцы и саданули по вашим позициям из тяжёлых осадных орудий, отчего разбежались хлопцы кто куда, оставив на месте только вас, казаков-петлюровцев, да вашего генерала-хорунжего с оторванною головой. И так захотелось вам ответить немцам из своей пушки, что даже отсутствие снарядов не смутило и не показалось действительно сложным делом. Тут, как назло, оказался поблизости чёрт, и как давай обещать вам военных побед взамен вечной души, а вы — дураки! — взяли да и согласились.

Теперь каждую ночь семь ночей подряд будете вы встречаться с нечистой силой, сражаться, разгадывать её загадки, погружаться в самые тяжёлые моменты своего прошлого, а под конец, может быть, таки сумеете увидеться с глазу на глаз с чёртом да вызволите свои бессмертные души из его нечистого плена?

Типажи: *Авантюрист, Атаман, Боец, Исследователь, Мистик, Хитрец*

Движение: Зелёное, Чёрное

Уровень: массовый, тайный

Белоруссия и Прибалтика

Верши большую политическую игру! После тотального развала Восточного Фронта Великой Войны все бывшие западные провинции Российской Империи были либо оккупированы войсками Германского Рейха, либо стали буферной зоной между ним и его противниками. В созданных немцами Украинской Державе гетмана Скоропадского, Великом Княжестве Литовском и Белорусском, в Балтийском Герцогстве и других государствах региона не прекращается противостояние между ставленниками Германии, Антанты и большевиков. На линиях укреплений Великой Войны стойкие и молчаливые отряды Советской Социалистической Республики Латвии — знаменитые латышские стрелки под предводительством Яна Фабрициуса — противостоят натиску наследников Тевтонского Ордена Герцогства Балтийского. А там, где нет немецких гарнизонов, власть принадлежит партизанам всех мастей, а то и откровенным бандитам. Наблюдатель увидит здесь отряды угрюмых немецких солдат, с грохотом марширующие по булыжным площадям старых городов и местечек, встречи со связными в кафе, полном осведомителей, аресты и перестрелки. А за глазами наблюдателя останутся собрания рыцарских лож в древних замках, заседания подпольных террористических ячеек в подвалах старой Риги и таинственные сходки коренных жителей в священных рощах, помнящих ещё крестовые походы и жестокие войны Речи Посполитой с Московией...

Поле боя

Ваш отряд набрался случайно, волею судьбы и рекомендациями надёжных людей. Вы — те, кому нужно нелегально перейти западную границу Советской России: контрабандисты, агенты иностранных разведок, диверсанты, повстанцы, просто бесшабашные люди, имеющие дела по ту сторону. Здесь в приличном обществе не принято спрашивать, кто чем занимается.

Итак, не без приключений вы ушли от советских пограничных отрядов ЧОН и оказались в глухих лесах Смоленской земли. Внезапно вы натыкаетесь на недавнее поле боя, полное свежих трупов. Но что это? Мертвецы одеты чудно, по-древнему: в латы, островерхие шлемы, кафтаны и жупаны, их сабли и бердыши богато украшены. Подивились? Тогда знайте: следующие ночи в этих глухих местах станут для вас непрерывным кошмаром: призрачные крылаты уланы будут преследовать вас без сна и отдыха, стрельцы-московиты будут устраивать на вас засады в мёртвых деревнях, постоянный страх и тревожное ожидание внезапного нападения будут сводить вас с ума. Как выбраться живым из этого безумия?

Типажи: *Боец, Лидер, Одиночка*

Движение: любое

Уровень: массовый

Балтийское побережье

Исследуй тайны загадочного моря! В 1918-ом году во время неудачного Кильского восстания немецких моряков против режима Кайзера, британскому *Grand Fleet* удалось прорваться в Балтику и создать постоянную базу в недавно провозглашённой Эстонской Народной Республике — верном союзнике Британской Короны. Морская война на некоторое время пришла к балтийским берегам, но постепенно затихла — во многом из-за того, что само море будто бы не даёт людям воевать на своих просторах. Таинственные исчезновения кораблей в тихих балтийских шхерах стали настолько частыми, что даже военные корабли стараются выходить из портов только большими эскадрами.

«Тылль, вставай, на дворе война!»

Вы случайно собравшаяся группа исследователей: законспирированные агенты британской и немецкой разведок, возможно, большевиков; журналисты; этнографы; просто любопытные граждане, которых объединяет желание разобраться с систематическим исчезновением кораблей. Опросите чудом спасшихся матросов — услышьте их полностью безумные речи. Исследуйте морские глубины на батискафе. Может быть, странные культы эстонских крестьян на приморских хуторах выведут вас к разгадке? Ведь они призывают пробудиться древних финно-угорских титанов, спящих на дне моря! И, главное, что вы будете делать с разгадкой, когда узнаете её?

Типажи: *Авантюрист, Исследователь, Мистик, Умелец*

Движение: Белое или Красное

Уровень: тайный

Духовные центры державности стоят непоколебимо

Настоятельно просим всех честных граждан Украинской Державы воздержаться от посещений города Чигирина и его окрестностей, равно как и острова Хортица. В связи с вооружёнными провокациями мятежных бандитов (т. н. «петлюровцев» и прочих), данные районы были взяты под особую охрану Войсками Конвоя Пана Гетмана, и всякий, кто не будет иметь при себе именного пропуска, подписанного Начальником Войск Конвоя Пана Гетмана, будет рассмотрен как сообщник оных бандитов.

Все россказни о магических силах т. н. «характерников», якобы возглавляющих бандитские отряды, являются досужими вымыслами и намеренными провокациями, которые также должны караться по всей строгости. Силы разрушения и хаоса не смогут овладеть древними духовными центрами порядка и державности!

Долгих лет Пану Гетману!

«Державный Вестник», Полтава, 6 июня 1921 года,

Поиски продолжаются

После полного таяния снега были продолжены раскопки мест захоронения жертв массовых казней мирных граждан, совершённых в период большевистского правления. В старых окопах юго-западнее Риги были найдены новые братские могилы. Многочисленные жертвы, сваленные в окопы и лишь слегка присыпанные землёй, имеют следы жестоких издевательств как при жизни так и после смерти. В ряде случаев характер травм позволяет говорить о том, что несчастные пали жертвами неких жестоких и извращённых ритуалов.

Расстрелы в этих местах проводились небезызвестным женским палаческим отрядом «Сёстры Спидолы», на счёту которых тысячи невинных жертв. Сопоставление числа найденных на настоящий момент тел и количества без вести исчезнувших за весну-осень 1919 года жителей столицы и пригородов свидетельствует о том, что это далеко не последний обнаруженный братский могильник.

Рига, 12 апреля 1920 года
«Балтийский Курьер»,

Почти по Гоголю

Празднование Иванова дня в этом году было омрачено не только ужасной погодой. На утро после праздника в одном из оврагов, сбегающих к скале Чацкого, известной своими доисторическими пещерами, в зарослях папоротника были обнаружены два обезглавленных тела — мужское и женское. Поскольку головы найдены не были, идентифицировать останки сразу не удалось. Земля в овраге оказалась изрыта, на склоне остались заметны следы волочения чего-то довольно тяжёлого.

На следующий день половым гостиницы «Версаль» в своём номере был обнаружен полковник Сердюцкой дивизии Максим Кривонос, повесившийся на люстре. От ужаса половой едва не лишился чувств, тем более, что зрелище свисающего с потолка тела дополнялось установленными на трюмо мужской и женской головами в окружении оплавленных до основания свечей. Так же в номере был обнаружен изрядный сундук со сбитым замком, наполненный землёй и глиняными черепками. Посмертного письма полковник не оставил.

Головы, очевидно, принадлежали найденным в овраге несчастным — ими оказались земский врач Ничипор Головач и популярная исполнительница украинских народных песен Оксана Зничка.

В добавление ко всем этим ужасным странностям, на следующий день из морга городской больницы исчезло в неизвестном направлении тело Оксаны Знички вместе с головой.

22 июня 1920 года «Житомирская копейка»

Бобруйск атакован животными!

В отсутствии официальных разъяснений со стороны городского магистрата, наша газета продолжает публиковать результаты редакционного расследования вчерашнего чрезвычайного происшествия, когда Бобруйск был буквально атакован животными из окрестных лесов.

Так, по сообщению крестьянина Базыля Пилипончика, который ехал во время происшествия на ярмарку с урожаем картошки, животные направлялись в сторону города не своею волей, а повинуясь указаниям странных длиннобородых людей в расписанных народными узорами рубахах, на плечах у которых сидело по филину. Сам крестьянин спасся от напавших на него барсуков, только забравшись на вершину дерева, но урожай картошки был полностью уничтожен голодными лесными обитателями.

По сообщению очевидцев из числа горожан, полицейским удалось выгнать животных прочь из города только лишь после того, как из синагоги вышел ребе Гершон Михл, и прочитал какую-то молитву на древнееврейском языке. Однако при всём уважении к талантам почтённого ребе, мы не перестаём утверждать, что живём в светском государстве, и что защищать быт мирных граждан от любых чрезвычайных происшествий обязаны только городские власти!

Мещане г.Бобруйска, пострадавшие от нападения

«Бабруйскае Жыцце», 14 сентября 1921 года

СТЕРВЯТНИКИ
С ЛЕБЕДИНЫМИ КРЫЛЬЯМИ

В крещенскую ночь все жители партизанской деревни Давыдьки Рогачевского уезда Могилёвской губернии собрались в бывшей панской усадьбе, что бы в ответ на поповскую пропаганду пореволюционному отметить «праздник» .

Для большинства из них это день стал последним. Ровно в полночь, когда крестьяне уже начали расходиться по домам, в деревню ворвались вооружённые всадники.

Как рассказал единственный выживший красный партизан Моисей Кремень, которому чудом удалось избежать неминуемой гибели, нападавшие были обряжены в средневековые доспехи с огромными белыми крыльями за спиной.

Появлявшиеся словно прямо из метели «крылатые гусары» наводили ужас на крестьян и даже у самых опытных партизан кровь стыла в жилах.

Пал смертью храбрых председатель сельсовета Тимофей Бусел, первым вставший на защиту родной деревни. Сабли белопанских нелюдей разили и мужчин и женщин, не щадя даже детей, пока все жители партизанской деревни не лежали бездыханными в январском снегу. «Кровь была повсюду», — говорит М. Кремень, который сумел уйти от погони и перейти на Советскую сторону, чтобы донести правду об ужасном массовом убийстве до всего прогрессивного человечества.

Несмотря на вопиющую очевидность содеянного, представители панского сейма цинично отрицают свою причастность к Давыдьковской резне.

«РАБОЧИЙ ПУТЬ», Смоленск, 25 января 1922 года

«Особенности миграции обыкновенной гадюки (Vipera berus) в Шавельском уезде»

Такая небывалая активность пресмыкающихся в нынешнем году послужила причиной возрождения среди крестьянского населения исследуемой области языческих ритуалов почитания змей и ужей. И крестьяне уже не ограничиваются только оставлением на т. н. «камнях-змеевиках» подношений в виде яиц и молока.

В архивах полицейского управления г. Шавли имеются записи об обряде «выдачи замуж» за Змеиного Царя избранной всей деревней шестнадцатилетней девушки, который едва не закончился для «невесты» трагически.

«Вестник Виленского унивеситета», декабрь 1921 16

Вечер удался!

Нарочно не придумаешь

Вчера вечером на Домской площади Риги полицией был задержан господин средних лет, как позднее выяснилось житель Вильни Лауринас Подчашинскас.

Находясь в лёгком подпитии, он хватал за руки прохожих и на польском и плохом немецком пытался выяснить, в каком районе Вильни он находится и как пройти к Вострой Браме.

Будучи препровождён в участок, г-н Подчашинскас пояснил, что сегодня у его друга именины и они праздновали это событие в пивной «Три жёлудя», что неподалёку от Виленской ратуши, он вышел на минутку на улицу освежиться и не смог найти дорогу назад.

Как он очутился за 200 вёрст в Риге, г-н понятия не имеет.

11 сентября 1921 года, «Рижское Время»

Коварное море

Между островами Сааремаа и Хийумаа сел на мель минный тральщик «Стремительный», пиратствовавший в эстонских территориальных водах под флагом самопровозглашенной Кронштадтской республики. Из-за начавшегося шторма вовремя снять команду с судна не удалось и большая часть матросов упокоилась в балтийских водах. Это уже третье враждебное судно за два неполных летних месяца, потерявшее фарватер среди островов Моонзундского архипелага. Как будто сам Большой Тылль в очередной раз встал на защиту родной земли и изменяет рельеф дна и очертания береговой линии островов, заманивая врагов эстонского народа в ловушку. Ситуацию омрачает тот факт, что одновременно с этим участились случаи исчезновения в этих ранее безопасных водах и эстонских рыболовецких судов.

18 июля 1921 года, Тарту, «ПОЧТАЛЬОН»

Русский Север

Петроград

Испытай свой рассудок в проклятом городе!

Невиданной жемчужиной Хаоса украшает северо-восток Европы Петроград Обречённый — недавно столица Великой Империи и один из столпов мировой культуры, а ныне самый опасный и загадочный город на Земле. Жители в панике оставили город, когда его захлестнули волны неведомого безумия, смешанного с обжигающе-холодными водами Невы. Тут нет ни людей, ни зверей, ни дня, ни ночи, ни зимы, ни лета, В вечных сумерках мерзкий навязчивый дождь сменяется липким снегом, который вскоре обращается слоистым туманом. Призрачный покой пустых улиц нарушают только немногочисленные отряды т.н. «питерских скаутов» — потерявших страх исследователей и безумцев, ищущих таинственные артефакты или пытающихся понять, что же здесь произошло.

«Белые ночи Красной Земли»

Раньше вы были обычными столичными жителями. А теперь вы — отряд «питерских скаутов», исследующих проклятый Город. Обречённый Град манит вас снова и снова своей опасностью, своими воспоминаниями, своей мистической загадочностью, своим фантасмагорическим безумием. Аврора, стреляющая по городу и прохожим. Медный Всадник, в панике мечущийся по городу, но неспособный выбраться. Биржа, где продаются души. Прокажённые Мешочники с Финского вокзала, торгующие пирожками с человечиной, болезнями, пороками и добродетелями. Призрачное гуляние по Невскому. Распутин, проповедующий в пивных. Декабристы, стоящие в карэ на Сенатской, ожидая Приказа. Озарённый изумрудным светом Зимний Дворец, к которому нельзя приблизиться — он сразу отдаляется от тех, кто идёт к нему. Теперь это ваша обыденность, ваша повседневная жизнь. Предметы, добытые в этом покинутом всеми месте, желающими сохранить свою жизнь и рассудок, ценятся на вес золота. Но вы не одни в своих поисках — отряды смельчаков со всей Красной Земли ищут здесь того же. И столкнуться с ними лицом к лицу порой опаснее, чем с безумными порождениями Иного Мира.

Типажи: *Авантюрист*, *Воитель*, *Исследователь*, *Одиночка*, *Умелец*

Движение: любое

Уровень: тайный

Кронштадт

Лихо пройдись по морям под красно-чёрным флагом анархии! Матросы Кронштадта не боятся ничего: ни чертей, ни контрреволюционеров! Бесшабашные «братишки» на кораблях под красно-чёрными знамёнами наводят страх на всю Балтику и прилегающие земли — никогда не знаешь, где ждать очередной «экспроприации» от молодчиков с «Красной Тортуги». А эвакуированные из Петрограда рабочие-путиловцы построили в Кронштадте новые цеха, двигают Новую Науку, ремонтируют потрёпанные в боях корабли да укрепляют их революционную стремительность своими полезными изобретениями.

«Эх, яблочко!»

Вы команда корабля Чёрного флота Республики М.Р.А.К. (матросов, рабочих, анархистов и крестьян) — все как один бесшабашные анархисты и бойцы Революции. Вооружённые неистовой удалью и новейшими достижениями Новой науки вы выходите в море, чтобы обрушить на буржуазные побережья гнев пролетарской революции. Вас не берёт ни пуля, ни штык. Трюмы заполнены снарядами, взрывчаткой и самогоном, а в кают-компании разместился бордель. Горе тому, кто бросит вам вызов: если его издалека не разнесут сверхмощные пушки, то братишки возьмут его на абордаж и вырежут команду до единого человека. Единственная опасность для вас исходит от вас самих: то и дело на палубе вспыхивают стычки между матросами, а голосования о том, куда плыть дальше, превращаются в кровавые драки. Куда же дойдёт ваше судно по холодным водам Балтики?

Типажи: *Авантюрист*, *Атаман*, *Боец*, *Умелец*

Движение: Красное, Чёрное

Уровень: массовый

Кольский полуостров и Карелия

Отыщи духовный путь в каменных лабиринтах седого Севера! Бастионом благодатного порядка стоит знаменитый Соловецкий монастырь, гудит как встарь многоголосьем вече в освобождённом Северо-Западной Армией Юденича Новгороде. Но враг не дремлет. Чтобы победить его, недостаточно лишь силы земного оружия. Древние обитатели этой земли оставили после себя многочисленные следы своего могущества: камни силы с таинственными письменами; зачарованные лабиринты; сейды, хранящие души шаманов. Кто бы ни исследовал эти земли, все сходились во мнении, что едва ли найдётся на Земле место, столь же наполненное непознанной Мощью и загадочное. Но духи Севера сильны и требовательны к тем, кто желает разгадать их тайны и обрести силу.

«Зов Гипербореи»

Вы члены экспедиции, собранной на скудные средства Северной России и Новгородского Государства или же направленной Спецотделом ВЧК РССР. Ваша цель — разгадать загадку Гипербореи, древнейшей працивилизации, чьи следы обнаружены на Кольском полуострове. Соберите мозаику сейдов, загляните в бездонные глубины заколдованных озёр, попробуйте устоять против морозных наваждений мерячения, пройдите через беломорские лабиринты и встретьтесь лицом к лицу с хранителями Тайны Севера! Кто из вас достигнет цели первым? Кто сгинет в негостеприимных северных просторах от холода или от пули американца-старателя? Кстати, что они тут делают? Ведь любому известно, что никакого золота на Кольском полуострове нет...

Типажи: *Авантюрист, Идеалист, Исследователь, Умелец*

Движение: Белое или Красное

Уровень: тайный

Смерть кровопийцам Антанты!

Вы бойцы сопротивления оккупантам Антанты. Вот уже четыре года Север России изнывает под игом иноземных захватчиков, высадившихся в портовых городах под предлогом защиты своих складов и со временем превративших край в свою колонию. С каждым годом они ведут себя всё наглее, сгоняя русских людей в лагеря и заставляя работать по двенадцать часов на шахтах и заводах, чья продукция полностью вывозится за море. Слабое северное правительство во всём им потакает, забыв о своём долге перед народом. Хватит это терпеть! Никакая большевистская угроза не может быть оправданием для такого унижения! Устраивайте стачки и забастовки, взрывайте склады, нападайте на оккупационные войска и чиновников, поднимайте на бунт крестьян, освобождайте из узилищ пленённых соратников, давите на парламент и правительство. В виде крайней меры прибегните даже к помощи Красных, но не забывайте, что их тирания может быть ещё жёстче иноземной.

Типажи: *Авантюрист, Боец, Воитель, Идеалист, Умелец, Хитрец*

Движение: любое

Уровень: массовый, политический

Леса Севера

Выживи в безумии диких лесов! Весь Север России от Карелии до Печоры покрыт непроходимыми лесами, в которых до времени таились древние нечеловеческие силы. Перелом разбудил их, оживив самые страшные кошмары местных жителей. В этих диких краях, населённых финно-угорскими племенами и немногочисленными русскими — каторжанами и охотниками, гражданская война приобрела вовсе первобытные формы. Редкие отряды РККА, окончательно одичавшие в этой глуши, войска Северной России и местные охотники ставят друг на друга капканы и роют волчьи ямы, натравливают диких зверей и коллекционируют головы убитых врагов, а непокорные селения вырезаются поголовно. И лишь нечисть радуется этому кровавому пиршеству!

«К лесу задом, ко мне передом...»

Вы просто заблудились в этих лесах, оказались не в том месте и не в то время. А потом и место, и время перестало существовать. Ночёвка в охотничьей заимке обернулась пленом у каких-то кровожадных нелюдей, будто бы вышедших из каменного века. Но не современные ли военные мундиры были надеты на них? Вашего проводника они принесли в жертву, заживо сварив его и сожрав под страшные песнопения. Вам чудом удалось бежать, но удастся ли выжить и выбраться отсюда? Ведь по вашим следам идёт Та, чьё имя не называют, — хозяйка лесов и зверей, ведьма с железными когтями, порождение ночных кошмаров...

Типажи: любые

Движение: любое

Уровень: массовый

«Кронштадтский Набат», 17 ноября 1921 года

Знай наших!

Зябким осенним утром в балтийских шхерах неподалёку от г. Турку на вставшую на якорь в надводном положении подлодку «Герой-Анархист» злодейски напал финский эсминец. Воспользовавшись тем, что доблестный экипаж судна с вечера отмечал удачный рейд по побережью самозваного королевства, эсминец подкрался на малом ходу и открыл по подлодке артиллерийский огонь. Но не тут-то было! 88-миллиметровые снаряды отрикошетили от усиленного славными путиловцами чугунного корпуса как орехи, не причинив никакого вреда экипажу, кроме как доставив сильную головную боль, особенно лютую опосля вчерашнего. Возмущённый таким поведением контры, капитан подлодки товарищ Шлыков, как был в одном тельнике, выскочил на палубу и самолично долбанул по кораблю из недавно установленной на палубе пушки Кибальчича. Новейшее орудие с одного выстрела разнесло вражьей посудине кормовую надстройку! Получив такой отпор, белофинны наладились драпать на всех парах. Однако от нас не убежишь! Выпущенная моряками-кронштадцами самоходная мина, снабжённая самонаводящейся головкой, догнала эсминец и поразила его, невзирая на полный ход и малую осадку.

Из дневника скаута

(продолжение, начало в №№ 148-153)

...5 ноября: Сегодня снова видел Г. Р. (Григория Распутина — прим. ред.), он беседовал на берегу канала с чахоточного вида молодым человеком студенческой наружности. Заметив моё внимание, юноша как бы невзначай откинул полу изрядно поношенной шинели, продемонстрировав скрытый под ней топор. Я предпочёл за лучшее перейти на другую сторону улицы...

...11 ноября: Менял ещё два года жизни на патроны у Мешочника и едва сумел сбежать от Городового. На моё счастье уже начались «Красные Ночи» (примерно с ноября по май — прим. ред.), так что пристав был слаб и бегство далось мне довольно легко. Между двумя этими разновидностями местных кадавров существует непримиримая вражда, причины которой мне ещё не понятны...

...13 ноября: На Английской едва не попал под залп «Авроры» — похоже царь-рыба всплыла где-то вблизи Благовещенского моста. Зато теперь я обеспечен корюшкой на неделю вперёд...

Гатчина, январь1921 года,
«Петроградский Телеграф»

Тайны Каменной Книги

Связующее звено между Атлантидой и Гипербореей — Беломорско-Балтийский энергетический канал берёт своё начало в каменных лабиринтах-сейдах Соловецких островов и мегалитических пирамидах архипелага Кузова. Здесь в 1905 году по поручению государя-императора вёл раскопки Николай Гумилёв. Оттуда цепочка следов Гиперборейской цивилизации тянется к покрытым бесчисленными петроглифами скалам вокруг Онежского озера. Далее, следуя за Свирью, мы попадаем в бурные воды Ладоги — древнего Нево, осенённые крёстным знамением самим Андреем Первозванным. По сей день стоит под стенами Валаамской обители поставленный святым апостолом каменный крест. И, наконец, по Неве мы выходим на балтийские просторы. Где-то на этом духовном меридиане сокрыт грандиозный Первый Храм, хранилище ценностей и сакральных знаний древних ариев. Нашедшему путь туда в лабиринте знаков и символов, сумевшему «прочитать» эту Каменную Книгу, откроются удивительные тайны древней высокоразвитой цивилизации — презревшие гравитацию летательные аппараты, сверхмощные двигатели и иные чудеса, знания о которых утрачены во тьме веков. Где-то там, на Алатырь-камне, центральной точке мира, дожидается нового пророка Голубиная Книга, так часто упоминаемая в рукописях северных монастырей.

«Вестник Нового Религиозного Сознания», Новгород, май 1921 года

Наука бьет тревогу

Сенсационное заявление сделал нашей газете видный голландский учёный, специалист по древним цивилизациям Герман Вирт (на фото). Оказывается, добыча платиновых и редкоземельных металлов, начатая под покровительством армии САСШ на Кольском полуострове в непосредственной близости от границ Королевства, является не более чем прикрытием. По мнению учёного, истинной целью американцев является поиск легендарной Арктогеи, а использование глубокого бурения призвано открыть вход в Полую Землю. Основываясь на собственноручно расшифрованных текстах «Хроники Ура-Линда», доктор Вирт утверждает, что именно на Кольском полуострове находится северная прародина белой расы. «Поэтому, — говорит он, — со стороны Великой Германии будет просто преступным позволить иудео-масонской закулисе САСШ наложить свои жадные лапы на гиперборейские святыни».

12 декабря 1921 года, **«Гельсингфорсский курьер»**

«И узрел я Свет»

(из воспоминаний иеромонаха Гермогена)

В октябре 19-го вместе с пятнадцатилетними отроками-ополченцами со Шлиссельбургского порохового завода мы стояли под Красным Селом. Проливной дождь шёл уже вторые сутки, и мы сидели в наспех вырытых окопах по пояс в грязи. С запада доносилась канонада — это белые штурмовали Витино... Вдруг небеса расступились, и прямо на наши позиции упал ослепительный свет — будто бы огненный перст упёрся в землю. Кто-то сразу упал замертво и так и не встал, кто-то в приступе паники побежал в тыл, не разбирая дороги. Я же, ещё вчера бравировавший нигилизмом и безбожием, сбивавший кресты с храмов и попиравший ногами иконы, помимо своей воли упал на колени, внимая трубному гласу с Небес, проникавшему прямо в сердце: «Покайся — и спасён будешь!»... Таким вот: коленопреклонённым, с лицом залитым слезами и душой, полной ангельского света, нашли меня к вечеру того же дня воины 5-й дивизии Светлейшего князя Ливена.

Новгород, 8 августа 1921 года,
«Вечевой Колокол»

Помогите установить личность

Третьего дня в уездную больницу Усть-Сысольска был доставлен неизвестный мужчина, найденный охотниками в лесах у р. Черь. Неизвестный находится в крайней степени истощения, на теле имеет следы долговременных истязаний, на шее, запястьях и лодыжках рубцы от кандалов, три пальца на левой руке отсутствуют. О себе мужчина сообщить ничего не может ввиду помрачения рассудка, то немногое, что удалось выяснить врачам, что он русский, возраст от 30 до 40 лет, говорит с волжским выговором. В минуты прояснения сознания вспоминает, что не менее года находился в рабстве в зырянском доме, откуда сбежал при удачном стечении обстоятельств. Более ничего конкретного установить не удалось: он быстро скатывается в бред, сбивчиво и с ужасом в глазах рассказывает о вертящейся избе, говорящих черепах, восьминогих собаках и старухе Йоме...

30 сентября 1921 года,
«Архангельские губернские ведомости»

Урал

Уральская Народная Республика

Соедини мистическую традицию и технический прогресс! Старый мастеровой Урал — земля древних легенд и индустриальных заводов — обретает новое рождение из хаоса Красной Земли. Здесь под властью партии правых эсеров — народных социалистов — сплетаются сверхъестественное и технический прогресс, а наука служит благородным целям, проповедуемым русским космизмом: возвышению человека до звёзд. Вздымаются в небо трубы заводов-Молохов, по рекам и железным дорогам идут бесконечные поезда, гружёные рудой и созданной из неё немыслимой техникой, небо бороздят аэростаты, а в это время в глубоких пещерах под горами бурлит неподвластная доселе человеку стихия древней волшбы. Но покорить её — лишь вопрос времени для прирождённых мастеров Урала. Нет ничего удивительного, что за власть над «Кузницей Красной Земли» ведут тайную борьбу различные силы, которые не гнушаются ни политическими провокациями, ни террором.

«Мы не можем ждать милостей от природы, взять их у неё — наша задача»

Вы ударный отряд знаменитого Горного Общества, передовики научного труда. По заданию партии народных социалистов вы должны исследовать природные аномалии в пещерном комплексе, о котором ходят таинственные слухи ещё со времён древних обитателей этих мест: остяков и вогулов. Излучение, испускаемое горой, обладает огромной силой и имеет богатейший потенциал для использования в народном хозяйстве. Вооружившись техникой Новой Науки, вы проникнете в самую глубь этого явления. Но ради Космического Разума, или что там для вас свято, не пренебрегайте народными поверьями об обитающей здесь Хозяйке Горы и Змее-Полозе! Вы даже не можете себе представить, сколько самонадеянных энтузиастов сгинуло навек в этих горах из-за своего невежества!

Типажи: *Идеалист, Мистик, Исследователь, Умелец*
Движение: Красное, Зелёное
Уровень: тайный

«Третий путь»

Вы уполномоченные Уральского правительства. Ваша задача — ни много ни мало, удержать Уральскую Республику от обрушения в тот хаос, в котором пребывает вся остальная Красная Земля. Лавируйте между интересами крупных промышленников и заводского пролетариата. Продавайте оружие Красным на западе и Белым на востоке, чтобы ни те, ни другие не догадались, что они не единственные покупатели. Добейтесь от американцев, оккупировавших единственный выход Урала к морю — город Обдорск, возможности вывозить и ввозить через него товары. Дайте отпор многочисленным террористам во главе с кровавым Яковом Юровским, планирующим покушения на должностных лиц Республики. Сорвите коварные планы всех тех, кто угрожает вашей независимости, и объедините все силы народа для построения народного социализма!

Типажи: *Дипломат, Идеалист, Хитрец*
Движение: Красное, Белое
Уровень: политический

Грааль Красной Земли

Вы бойцы Чешского Легиона, некогда попавшие в плен ещё к Российской Императорской Армии и с тех пор неразрывно связанные с судьбой Красной Земли. Путь на Родину закрыт: прорваться через фронты Гражданской и Мировой войны — непосильная задача даже для вас. Вдали от родной земли вы обратились к древним корням своего народа — Гуситскому Движению. Горы Урала стали вашим Новым Табором, а многочисленные

бронепоезда, летящие по железным дорогам Урала и Сибири, превращены вами в ощетинившиеся пушками вагенбурги. Чтобы выстоять в хаосе бесконечной войны, вы исповедуете свою собственную гуситскую религию, помогающую держаться вместе и сохранить человеческое достоинство. В этой неприветливой стране всё пропитано мистикой, и для вас очевидно, что именно здесь нужно искать Грааль — истинную Чашу Причащения, о которой испокон веков пели трубадуры Европы. Бейтесь с любым, кто посягнёт на вашу независимость, устраивайте дерзкие нападения на бронепоездах под устрашающие хоровые песнопения — вам нечего терять, вы воины Бога!

Типажи: *Авантюрист, Атаман, Боец, Воитель, Идеалист, Исследователь*

Движение: Белое, Чёрное

Уровень: любой

Степи Южного Урала

Умчись на паровозе от лютой погони!

Между союзными Советской Россией и Красным Туркестаном лежат уральские степи, чьи бескрайние просторы раньше нарушал лишь стук копыт славных скакунов воинов-батыров башкирских степных родов да уральских казаков-бородачей, сохранивших верность идеалам древнего старообрядчества. Но ныне всё поменялось, и прежде вольные степи изрезаны железными дорогами, по которым снуют товарные вагоны и бронепоезда с красными флагами. С севера на юг большевики тянут железную дорогу, чтобы соединиться с товарищами на юге. Но в степях им противостоят казаки-старообрядцы, воинственные башкирские всадники и паладины Чаши из Чешского легиона на паровых танках и бронепоездах-вагенбургах. На Южном Урале идёт настоящая рельсовая война, где самоходным рельсоукладчикам противостоит народное колдовство.

«Эшелон — под уклон, паровоз — под откос!»

Довольно, братие! Негоже нам насмеяние терпеть! Кару понесёт зверь конца света от десницы архангельской! Как ни хитёр бес, как ни прячется в стальное брюхо адской машины паровоза, а всё же не спастись ему от гнева уральских казаков-староверов. Нутряной молитвой и динамитом пустим под откос дьявольские изобретения, а всех, кто его оседлал, подвергнем огненному очищению, дабы хоть душа их грешная спаслась. А слуг антихристовых, кои человеческий облик, что подобен божьему, нечестивыми привоями искажают, поскорее в геенну отправим, где им и место. Не топтать святой земли уральской, кровью дедов и отцов наших политой, слугам сатанаиловым!

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель, Мистик*

Движение: Белое, Зелёное

Уровень: массовый

Гулял по Уралу Чапаев-герой

Вы бойцы краснознамённой чапаевской дивизии. Легендарный комдив ведёт вас в бой против белоказаков и степняков, защищая Великую Стройку — железную дорогу, прокладываемую ударными темпами из РССР в ТСИР, чтобы объединить трудящихся двух гособразований. Вы одновременно и строители, и воины, посменно то вбиваете шпалы в мёрзлую землю, то защищаете построенное от нападения врагов. Там, где не справляется лопата и верная шашка, на помощь приходят столь любимые Чапаевым технические новинки и творения Новой Науки: самоходные рельсоукладчики, бронепоезда, аэропланы. Но не дремлют и враги — на их стороне дремучая древняя волшба. Уничтожьте их и проложите дорогу, по которой в самые глухие закоулки Красной Земли придёт Прогресс!

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель, Идеалист, Умелец*

Движение: Красное

Уровень: массовый

Пропавшее наследие древних

Как мало, в сущности, мы знаем о древней истории нашего края! Где-то в районе Урала в раннем средневековье существовала загадочная страна Бьярмия, чьё население, по свидетельству Саксона Грамматика и других известных летописцев, было обучено искусству магии и изготовлению чудесных вещей. Викинги пытались устраивать набеги на богатую Бьярмию, однако её жители раз за разом отбивали атаки при помощи своих чар.

Хроники говорят, что среди бьярмийцев были как могущественные маги, хранители Высшего Порядка, так и нечестивые колдуны, повелевающие силами разрушения.

Когда же на Урал пришли русские, бьармийцев там уже не было. Они куда-то ушли, вместе со своими секретами и сокровищами. Среди местных финно-угров в глухих деревнях есть те, кто считает себя потомками бьярмийев, но где же они сами?

Возможно, они до сих пор прячутся где-нибудь здесь, за невидимой обычному человеку пеленой, и имеют собственные интересы в мире современных людей.

А ведь какие головокружительные возможности откроются перед нами, если мы — нынешние дети благодатных пермских земель — сможем расшифровать эти легенды, найти ключи к технологическим секретам древних бьярмийцев!

Мы сможем ловить полозов и пахать на них горы, мы не будем знать нужды в хлебе и товарах народного потребления. Какая же чудесная тогда настанет жизнь!

«Пермский край»
18 февраля 1921 года

Оставьте свои провокации, господа анархисты, ибо они тщетны!

Ижевск продолжает с возмущением говорить о дерзком нападении на предвыборный участок Оружейного завода, совершённый на этой неделе анархистами из так называемого «Фронта Чёрного Пламени». Эта бандитская группировка, щедро финансируемая фальшивым золотом московских большевиков, известна своей невероятной удачливостью.

Посудите сами: в девяти дерзких нападениях, проведённых за последние два месяца, эти молодчики потеряли лишь одного человека, хотя народные дружинники стреляли в них чуть ли не в упор!

Однако вся мировая история борьбы за демократию и парламентаризм учит нас, что декаденствующие одиночки, каковыми были в том числе все европейские монархи последних десятилетий, не способны противостоять массам, желающим либеральных свобод и социальных преобразований. Объективные законы исторического развития на нашей стороне, и это, поверьте, гораздо сильнее, чем наганы и бомбы, и даже чем чья-то личная удача — ведь общественное выше личного.

Поэтому мы настоятельно рекомендуем господам анархистам оставить попытки сорвать всенародные выборы в Прикамье, потому что терпение свободных людей не безгранично.

5 ноябрь 1921 года, «Социал-демократический Ижевск»

Сказочные курьезы на передовой линии

Работа комиссаров-народников по воспитанию солдат в духе народных сказаний, безусловно, приносит свои плоды. Не обходится, однако, и без курьёзных случаев. Так, забавное и непонятное происшествие случилось на укреплённой линии «Курган-Тобольск», где наши войска всегда готовы защищать молодое народное государство от посягательств генералов-стервятников «колчаковии», когда тем вдруг придёт в голову подлая мысль нарушить условия действующего перемирия.

Гражданин-солдат 9-й дружины курганской оборонительной тактической группы Иван Бердюкин вечером 15-го апреля был обнаружен старшим приказным того же подразделения Фёдором Аксёновым спящим на боевом посту. Старший приказный давно полагал, что гражданин-солдат Бердюкин недостаточно усердно выполняет свой долг перед боевыми товарищами и всем уральским народом, и потому предложил Ивану во искупление своей вины вырыть перед укреплениями бруствер, в противном случае обещая Ивана Бердюкина самого закопать в землю, «а гражданский солдатский комитет и председатель дружинной эсеровской ячейки ему за этот поступок скажут только спасибо».

На следующее утро на месте происшествия перед глазами изумлённых бойцов предстал построенный по последнему слову фортификационной науки железобетонный блиндаж, укреплённый рядами колючей проволоки, снабжённый несколькими пулемётами и даже двумя новыми 152-мм гаубицами Canon de 155 C modele 1915 производства Франции.

На все вопросы гражданин-солдат Бердюкин отвечал только, что блиндаж сотворили «два косматых помощника», повелевать которыми давало ему силу «змеиное колечко». По словам Бердюкина, данное кольцо ему вручила недалеко от ярмарки неизвестная старуха, представившаяся «змеиной царицею», когда он шёл призываться на фронт, наказав использовать его только в самом крайнем случае. Бердюкин признался, что считает старшего приказного Аксёнова человеком суровым, а потому рассудил, что время самого крайнего случая настало. После исполнения желания колечко якобы исчезло. Кто же на самом деле построил это фортификационное сооружение, выяснить так и не удалось, однако бойцы 9-й дружины курганской оборонительной тактической группы просят через нашу газету передать этим неведомым строителям свою большую признательность.

Бойцы Народной Армии на позициях

октябрь 1921 года, Челябинск, **«Народный защитник»**

Древние и современные легенды Урала

Однако, как мы уже говорили выше, сегодня многие древние легенды, уходящие корнями в античность, продолжают жить и обретают новые формы. Например, существует легенда о том, что основной целью походов Александра Македонского было не простое завоевание новых земель ради власти, а борьба с долюдскими народами, поклоняющимися первозданному хаосу. В апокрифах эти народы названы гогами и магогами. Из легенды известно, что Александр («Белый Царь») выполнил свою миссию, упрочив на земле иерархию, и загнал гогов и магогов в пещеры под Уральскими горами, где они и будут сидеть вплоть до наступления Конца Света. Народное сознание сегодняшних русских жителей Урала также в общих чертах помнит названную легенду об Александре Македонском, правда последний в ней назван Сварогом, а предводитель его противников — Дыем.

Между тем, уральским фольклористам давно известны рассказы о подземных обитателях этих мест — странных существах, называемых в народе «дивьими людьми». Рудокопы якобы встречали их в подземельях, иногда слышали звон их колоколов под землёй, а совсем редко люди видели их, вышедшими на поверхность. По заверению очевидцев, они не всегда враждебны людям, однако их поведение часто странно и иррационально. Чаще всего они напускают морок, после которого люди могут забыться навечно в дурном сне, а могут прозреть будущее. Известны финно-угорские легенды о похищении «дивьими людьми» человеческих детей, которые затем воспитывались ими и бежали.

Рудокопы Урала издревле верили, что места, связанные с Дивьими людьми, таят в себе особенно богатые жилы, поэтому охотно искали пещеры, где якобы обитают эти народы. Эти пещеры, по свидетельствам случайно побывавших там рудокопов, густой сетью расположены под всей территорией Урала, и имеют множество тайных выходов наверх, через которые рудокопы и попадали случайно в эти места. В этих пещерах светло, цветут сады и спрятаны многочисленные богатства. К сожалению, там очень не рады людям. Все выжившие рудокопы свидетельствуют о нападениях на них, правда сведения о нападавших сильно разнятся. Кто-то называл их чертями, кто-то сообщал об оживших мертвецах, а кто-то рассказывал о гигантских змеях — полозах. Возможно, каждому виделось то, чего он больше всего боялся.

Последнее дореволюционное появление «дивьего человека» на людях фольклористы датируют концом 1916-го года. Появившийся на крупной сельской ярмарке странный старик творил чудеса и проповедовал, будто «близок час прихода красных людей, что Белому Царю скоро на Урале конец придёт, что скоро проснётся Великий Полоз — владыка гор Уральских, и выпустит из пещер томящихся там узников». Что ж, по свидетельствам местных крестьян, в последнее время «дивьих людей» стали видеть всё чаще и чаще.

«Записки Уральского этнографического общества» август 1919 г.

ВОЗЗВАНИЕ

к братьям нашим, детям Отца Небесного

Настоящим мы хотим пояснить, что такое есть причащение Чашей, и почему сие имеет великую значимость. В старые времена братство людей в Отце Небесном было подобно в форме своей пирамиде, в коей одни были ближе к Лику Его, другие же — далее, и таковым имя было: большинство. Но даровал Господь наш сынам своим причащение Чашей, и стала в тот момент вместо пирамиды формой братствия двухэтажная трапеция: на высоком её этаже есть принявшие причащение Чашей, на нижнем же все прочие, под коими уже развёрстываются огненные врата Ада. Этим глаголем мы:

— Опомнитесь! Ибо говорим мы истину: подлинное братство в Небесном Отце дано избранным, потерявшим родную землю свою, подобно коленам Израилевым. Но отныне вся земля есть потерянная для всех, и все, кто осознал избранность сердца своего среди руин, могут придти на Новый Табор. Братство примет всякого, кто придёт на Новый Табор с чистым сердцем, осознанием избранности своей и с братской любовью, а данная бумага пусть будет тому праведнику пропуском.

Телом Господним причащение есть, кровь Господня Чашу наполняет. Аминь.

На сием подписано собственноручно:
Главнокомандующий Войсками
Отдельного Чехословацкого Легиона,
Брат-Генерал Рудольф Гайда

«Listek Taboritskogo Bratrstv»

Агитационная листовка, распространяемая среди мирного населения солдатами Чехословацкого Корпуса, 1921 год

Загадочные силы природы должны служить народу!

С давних времён известно, что расположенная на северном Урале гора Холат-Сяхыл (в переводе с вогульского «гора мертвецов») является сосредоточением загадочных разрушительных сил. Ещё древние охотники-вогулы старались обходить её стороной, так как, по их представлениям, любой заночевавший в этих краях неминуемо погибнет. Можно было бы лишь посмеяться над наивными верованиями аборигенов, однако в дореволюционных газетах также мелькали рассказы о группе исследователей, разбивших лагерь на склоне Горы Мертвецов. По сообщению журналиста Аксакова, чьему перу нет оснований не верить, люди в слепом ужасе, одетые в одно лишь исподнее, бежали от своих палаток среди ночи. Никому из них не удалось спастись. Как показало последующее вскрытие, внутренние органы несчастных были разорваны на части, хотя никаких следов внешнего насилия обнаружено не было. Легенды вогулов говорят, что охотники древности гибли здесь таким же точно образом. Что же за разрушительная сила скрыта в этом месте? Возможно, современная прикладная народоведческая наука способна объяснить это явление и поставить его на службу защитникам народа?

«Прикладное народоведение»

Екатеринбург, 11 августа 1921

Туркестан

Красный Туркестан

Помоги Новому Солнцу взойти над оазисами Турана! Весной 1920-го года Председатель Реввоенсовета Туркестанского Фронта Михаил Фрунзе совершил военный переворот, захватив всю полноту власти в Туркестане в свои руки. Учитывая местные традиции, он провозгласил себя Красным Ханом, а свои владения — Туркестанской Советской Исламской Республикой, сменив террор военного коммунизма на политику национального примирения. Высокоучеными улемами Самарканда, Ташкента и Ферганы коммунистическая идеология была признана разновидностью ислама и развитием идей пророка Мухаммеда. Уходит в прошлое представление о Туркестане как об отсталой аграрной окраине — уже дают первую продукцию современные заводы, созданные на базе железнодорожных мастерских. Выходят на поля самоходные комбайны, Светлое Будущее въезжает на сверкающих локомотивах в самые дальние уголки древнего Турана.

«Новое Солнце Пустыни»

Вы комичная свита красного дервиша, совершающего хадж в Новую Мекку — Москву. Ведущий вас Ходжа следует через пустыни Туркестана, ледяные просторы Сибири, Уральские горы, охваченные кровопролитием, всюду щедро наделяя страждущих светом новой мудрости, едко высмеивая пороки и их носителей. Хватит ли у вас сил помочь ему завершить его путь?

Да прольётся свет красного ислама на закостеневшие старые земли! Обличайте жадных богачей, поясняйте им бренность их богатства в новом мире. Прикидывайтесь дураками и юродивыми, чтобы безнаказанно проповедовать идеи красного ислама. Придавайте направление людскому стаду, ловко просвещайте тех, кто боится использовать новую технику. И пусть ваша мудрость и смекалка сокрушит даже самую злобную и могучую силу.

Типажи: любые
Движение: Красное, Зелёное
Уровень: тайный

Бухара и Хива

Познай жестокое изящество интриг Востока! Противостояние Нового и Старого миров особенно резко заметно среди песков и оазисов Туркестана, Средней Азии. В старых феодальных царствах — Бухарском Эмирате и Хивинском Ханстве — словно застыло время. Здесь, как во времена Синдбада и Гаруна-аль-Рашида, под сводами древних дворцов плетутся интриги, гудят людским морем восточные базары, зловещими тенями крадутся по плоским крышам таинственные наёмные убийцы-хашишины, мирно трудятся на хлопковых и пшеничных полях или пасут бесчисленные отары овец узбеки, таджики, туркмены. И пускай на спинах боевых слонов теперь стоят пулемёты, и в руках солдат винтовки, а не пики, но армия готова по единому слову и жесту повелителя двинуться в бой и, если понадобится, умереть за него и веру до последнего человека.

«Восток — дело тонкое»

Посольство досточтимого Бухарского Эмирата было направлено в столицу Красного Туркестана — Самарканд — дабы засвидетельствовать своё добрососедское почтение. Однако высокочтимый посол, бай, уважаемый человек пропал. Куда же он делся? Может быть, его похитили басмачи? Или шпионы Антанты? А, может быть, в деле замешан представитель немецкой торговой фирмы,

на днях приехавший в город? Или посол проводит время, преисполняясь сладостной негой в объятиях сладострастной пери? Не был же он унесён джиннами и ифритами?! Может быть, Бухарский Эмир просто не хотел, чтобы эта встреча состоялась?..

Типажи: *Дипломат, Мистик, Умелец, Хитрец*
Движение: Белое, Зелёное
Уровень: массовый, политический

Закаспийская область

Дай отпор неверным шурави! В бескрайних песках Закаспийской области хотят утвердиться многие силы. Каспийское побережье удерживают британцы и белые войска ВСН, железные дороги и Ашхабад контролируют красноармейцы Куйбышева. Но истинные хозяева этих мест — гордые и лихие басмачи, воины веры. По вековым маршрутам Великого шёлкового пути от оазиса к оазису торят свой путь караваны из Хивы и Бухары в Персию и Афганистан. Но лишь немногим из них посчастливится добраться до цели. В раскалённой пустыне под лучами губительного белого Солнца люди постоянно убивают друг друга.

Похожие дела творятся и в сухих степях Казахстана, где кочевые казахские роды постоянно сражаются друг с другом и с разъездами белых и красных казаков, и демократическому правительству масонов-чингизидов Алаш-Орде не удаётся навести порядок.

«Кинжал хорош для того, у кого он есть»

Поганый красный щайтан попирает землю древнего Турана бесовскими машинами! Не будут истинные воины веры терпеть это, Иншалла! Гоните прочь красного шайтана, насмехайтесь над ним! Молодые басмачи, воины Аллаха, цвет мусульманского народа храбро берут оружие дедов и яростно сопротивляются...

Неверные шурави — красноармейцы захватили гарем вашего храброго и сильного курбаши и держат его женщин в старом нефтяном резервуаре на берегу моря. Раздавите этих шакалов! Минируйте их баркас, проберитесь в их крепость через потайной ход и зарежьте их, закопайте их в раскалённый песок по самую шею! Ваших врагов много, у них много оружия и бесовских машин, но вы очистите родную землю от них, Иншалла!

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель, Одиночка*
Движение: Зелёное
Уровень: массовый

Семиречье

Перевоспитай изменников Родины! Казачьи земли Семиречья с центром в городе Верном действительно остались верны идеям Единой, Великой, Неделимой России и правительству адмирала Колчака. Здесь правит самый жёсткий из всех командиров Верховного Правительства России — атаман Анненков. Всё Семиречье опутала сеть Военно-Воспитательных лагерей, где Чёрные Гусары Анненкова делают из негодного человеческого материала настоящих воинов.

«Бей смелей политрука — дух взывает Ермака!»

До того, как попасть в семиреченский Военно-Воспитательной лагерь, вы были всякой сволочью: пленными красноармейцами, бандитами, дезертирами. Вы увлекались вредными антиобщественными идеями, любили дегенеративное декадентское искусство, выказывали недовольство Верховным Правителем России. Вы строили уютный мирок для себя, наплевав на интересы Общества, и грязли в коррупции, вы не следовали отведённому вам месту в сословной системе. Вы расслаблялись при помощи алкоголя или наркотиков, не следили за своими телами, не брали на себя ответственность, достойную мужчины и воина, не закаляли свой дух.

Отныне всё будет иначе! Вы пройдёте через самые суровые испытания, будете выживать без снаряжения в зимней степи, отбиваться ножом от голодных волков, привыкнете терпеть холод и голод. Вы станете сталью, вы возьмёте верх над судьбой. И тогда, возможно, атаман Анненков разрешит вам принести присягу под священной хоругвью Ермака Тимофеевича на верность Верховному Правителю, и в батальоне смертников вы пройдёте закалку кровью.

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель*
Движение: Белое
Уровень: массовый

Орден Красного Полумесяца

Дали отпор святотатцу

Даже святость месяца ураза не является преградой для реакционного духовенства, не желающего признавать своего поражения в борьбе за души мусульман. После того как под сводами мечети Джума отгремел последний ракаат магриба, бывший мулла Зайнудин Бакраханов, присутствовавший на намазе, во весь голос обвинил читавшего Коран Алимкулу Арифова в том, что он якобы перевирает строки священной книги. Когда молодой священник спокойно начал возражать ему словами Пророка, осколок тёмного прошлого выхватил наган.

Только благодаря вмешательству правоверных, скрутивших святотатца, удалось избежать кровопролития под сводами храма.

Теперь Бакраханову за свои поступки придётся держать ответ по всей строгости Красного шариата.

«**Ташкентский рабочий**», 11 мая 1921 года

Шерсть вместо хлопка

Наш постоянный корреспондент в Ферганской долине сообщает. В очередной раз пресловутый «триумф пролетарской науки» обернулся для господ-большевиков конфузом.

«Гордость ташкентских мастерских», новейший трактор, оснащённый приспособлением для уборки хлопка, вследствие перегрева самостоятельно завёлся и поехал вниз со склона. Путь ему преградила мирно пасшаяся отара овец. Умертвив полдюжины несчастных животных и распугав остальных, «обезумевшая» машина «погналась» за чабаном Рахматулой Иркуловым. С криком «шайтан-арба» перепуганный туземец, лишившийся изрядной части стада, чья шерсть теперь вместо хлопка заполняла барабаны уборочного агрегата, сломя голову побежал от трактора.

Рычащий окровавленный механизм внушил бедняге такой суеверный ужас, что ему даже и в голову не пришло свернуть в сторону и убраться с дороги железного чудища. На счастье Иркулова на его пути оказался оросительный арык, в котором чабан смог укрыться. Трактор передними колёсами увяз в водной преграде, забуксовал и, в конце концов, воспламенился.

1 ноября 1921 года, «Красноводский Листок»

29 сентября 1921 года, «Семиреченские Областные Ведомости»,

Ускользнувшая находка

Весною наша газета сообщала о том, как разъезд есаула Колпакова, совершавший рекогносцировку в горах Тянь-Шаня вблизи границы с Китаем случайно натолкнулся в тумане на укрытое от глаз в укромной долине циклопическое сооружение наподобие Египетских пирамид. По словам казаков, оно было сложено из сырцового кирпича, в длину имело более 200 аршин, а в высоту не менее 40 аршин. Как нашему читателю уже известно, к месту удивительной находки на средства общественности была снаряжена экспедиция под руководством почётного члена Императорского Русского географического общества профессора Ф.П.Кёппенса.

Пройдя маршрутом от г. Верный через Преображенское, Пржевальск и далее двигаясь в направлении китайской Аксы, экспедиция обследовала нагорье Кокшиль-Тау, пока ввиду скверных метеорологических условий не была вынуждена прекратить поиски.

К нашему вящему сожалению «Тянь-Шаньская Гиза» (по меткому определению проф. Кёппенса) так и не была обнаружена. Но экспедицию нельзя считать провалившейся — в ходе неё был собран обширный гербарий и коллекция насекомых, среди которых могут оказаться неизвестных науке виды. Подробный отчёт об экспедиции читайте в следующих номерах.

Вольные каменщики из войлочных юрт

Сознательному большевику не следует обращать внимания на находящие всё более широкое распространение в обывательской среде слухи о «неупокоенных мертвецах», будто бы толпами бродящих по казахским степям. Каждый должен прежде всего задуматься, кому выгодно распускание подобных небылиц, в то время как казахский народ ведёт непримиримую борьбу с колчаковскими прихвостнями.

И пускай заигравшиеся в оккультизм и столоверчение семипалатинские кафиры и мунафики вызывают «с того света» хоть дух самого Чингисхана, им не удастся бабушкиными сказками заслонить правоверным казахам дорогу к Светлому Будущему.

«**Самаркандская Правда**», 16 марта 1921 года

Чрезвычайное происшествие

Вчера вечером группа молодых людей из приличных семей устроила бешеные скачки по главной улице столицы. Причинён ущерб имуществу и здоровью десяти уличных торговцев и случайных прохожих.

Возмутителей спокойствия удалось остановить только совместными усилиями полицейских чинов и эмирской гвардии. Наш источник в полицейском управлении сообщает, что молодые люди находились под действием «Иремской пыли».

Этот наркотик, заставляющий людей пренебрегать угрозой своему и чужому здоровью, нормами морали и нравственности, в последнее время широко распространился среди всех слоёв бухарского общества, что не может не вызывать опасений эмира и духовенства

20 декабря 1921 года, «Священная Бухара»

Сибирь

Государство Российское

Закали гиперборейскую волю! Суровая Сибирь стала базой для омского правительства адмирала Колчака, претендующего на статус Верховного Правительства России и проводящего жёсткую политику, основанную на воинской дисциплине, строгой сословной системе, героическом преодолении северной природы и триумфе Духа. Грандиозные военные парады, радиопередачи о героических победителях врагов и природы, массовые физические упражнения на морозе, обязательные для просмотра синематографические журналы о грядущих победах, закалке Духа и о великих подвигах предков — всё здесь призвано настроить людей на совершение величайших деяний во имя Традиции. Верховное Правительство России не признаёт никаких новоявленных государственных образований, и скоро его железные полки наведут порядок на всей территории бывшей Империи.

Операция «Сирин, Алконост, Гамаюн»

Вы группа опытных агентов: разведчиков, специалистов по древним артефактам, профессиональных провокаторов, — собранных Контрразведкой Верховного Правителя России для специальной операции в южной Сибири, в зоне так называемого «Беловодского» восстания. Эти повстанцы отличаются от всех прочих: обычные крестьяне при помощи неизвестных сил громят отборные войска. Разберитесь в ситуации. Проберитесь в сердце восставшей области — Алтай. Разделяйте и властвуйте. Натравите друг на друга разные группы восставших: крестьян-сектантов, аборигенов-бурханистов, шаманистов. Внедритесь в их среду и станьте доверенными людьми неизвестных пока руководителей восстания. Найдите источник их силы и завладейте им! Для осуществления этой важнейшей миссии вам даны полномочия на применение любых средств и методов.

P.S. И будьте бдительны: вдруг кто-то из вашей группы ведёт двойную игру?

Типажи: *Боец, Исследователь, Одиночка, Умелец, Хитрец*

Движение: Белое

Уровень: политический, тайный

Сибирская глушь

Отомсти жестоким карателям! Суровая политика Колчака и его генералов не пользуется популярностью среди населения Сибири, привыкшего жить своим умом и ни от кого не зависеть. Отряды карателей выжигают целые деревни, заподозренные в связях с партизанами. Виселицы, пожарища, охота на противника с капканами, кустарное изготовление изделий Новой Науки в грязном деревенском сарае — вот, что видит сибирская глубинка. Красные партизаны «щетинковцы» создают целые независимые республики, где внедряют революционную политику, а также пытаются собирать изделия Новой Науки в полевых условиях. Зелёные повстанцы стоят на страже святой земли Беловодья, расположенной, по приданиям, где-то в Алтайских горах. А Чёрные повстанцы «роговцы» изощрённо убивают и грабят всех подряд.

«Триумф Воли»

Вы отряд карателей на службе Верховного Правительства России, призванный любой ценой вернуть мятежных крестьян к повиновению высшим сословиям. Бывшие надсмотрщики каторг, боевые унтер-офицеры или даже интеллигенты, вдохновлённые идеей собственного превосходства над чернью, вы точно знаете, что холопы уважают только грубую силу. Здесь нет места для рефлексии, достоевщины и жалости!

Итак, вы должны привести к покорности мятежный район, победив банды мятежников-самоучек, ворожеев-сектантов, озверевших разбойников. Уничтожьте деревни, поддерживающие их! Самые хитрые и живучие из ваших врагов, вероятно, попробуют сбежать, но им не уйти от движимых железной нордической волей карателей! Вас не остановят ни болота и непролазные леса, ни бешеные звери и агрессивные племена, ни лютый мороз и голод, ни проклятые заповедные для людей чащи, пол-

ные сводящих с ума ужасов... Слабые духом и телом погибнут, но вы пойдёте до конца. И, может быть, именно вы отыщите в сердце тайги легендарный артефакт, дающий власть над сибирской землёй?..

Типажи: *Атаман, Боец, Воитель, Идеалист, Умелец*
Движение: Белое
Уровень: массовый, политический

Вольготная Сибирь

Возвысь молодую нацию при помощи исконных знаний! Основанное в 1920-ом году Вольготное Земчество Сибири, применив синкретический подход в политическом устройстве, призвано соединить исконную мудрость аборигенов Сибири с достижениями либерального парламентаризма. Таким образом будет создана новая нация, нация Сибиряков — прочный сплав глубинной силы Тайги Сибирской с духом свободы и независимости. Вольный сибирский народ не потерпит тиранов и деспотов на своей земле! Синтез традиций проявляется, например, в камланиях шаманов-аборигенов во время заседаний Областной Думы, чтобы способствовать принятию Выборными оптимального решения. В ходу у населения амулеты и обереги, выменянные на огненную воду. Православные храмы здесь соседствуют с коренными капищами таёжных духов, а седая древность — с прогрессивными идеями.

А в глубокой тайге, по заверению шаманов, просыпаются от древнего сна духи, и скоро они прольют свой гнев на «цивилизацию». И кстати, скажите на милость, какое отношение ко всему этому имеет небесный метеорит, упавший в районе Тунгуски уже почти 15 лет назад?!

«Советская республика красных оленеводов»

Вы агитационный отряд Сибирского Вольготного Земчества: краеведы, университетские преподаватели, простые сибирские патриоты, посланные в тундру за Полярный Круг агитировать местных оленеводов присоединиться к демократической Вольготной Сибири. Или вы уполномоченные Сиббюро РКП(б): красные комиссары, чекисты, партизаны, подпольные деятели Новой Науки, направляющиеся к оленеводам с задачей поднять их на борьбу против полярных баз американских оккупантов. Или вы принадлежите к обоим противоборствующим отрядам, борющимся за умы оленеводов. Так даже интереснее.

Проблема, однако, в том, что оленеводы находятся на глубоко мифологическом уровне мировосприятия и принимают вас за посланцев Новых Богов. В случае с двумя конкурирующими отрядами вы не можете просто уничтожить оппонентов — это вызовет крайнее недовольство оленеводов. Нет, вы должны агитировать на понятном им языке и доказать, что ваши боги действительно сильнее других богов. Не забывайте, что местные шаманы тоже не собираются сдаваться без боя и полны решимости доказать, что никакие новые боги оленеводам вообще не нужны, а вполне достаточно старых духов тундры.

Типажи: *Дипломат, Идеалист, Исследователь, Хитрец*
Движение: Белое, Зелёное
Уровень: политический, тайный

Транссиб

Отправься в дьявольское путешествие! Чудо старой инженерной мысли Транссиб — самая грандиозная железная дорога Старого мира, связывавшая Европу и Азию, ныне не потеряла своего значения, но стала гораздо важнее. И опаснее. Мертвенный холод промёрзших рельсов, чуждый всему живому, кажется, высасывает тепло из переполненных поездов, везущих грузы и людей к фронтам и убежищам; заброшенные депо и боковые пути таят в себе ужас... и всё тот же могильный холод.

«Безумное путешествие»

Вы случайные попутчики, вместе едущие в поезде. Скорее всего, самые обычные люди... или те, кому выгодно маскироваться под самых обычных людей. И да, пьяный в стельку станционный смотритель умолял вас, заклинал всеми святыми угодниками не ехать по Транссибу в это время зимы. Говорил что-то о бандитах-каннибалах, поездах живых мертвецов, оживших локомотивах, пьющих человеческую кровь... Что же там ещё бормотал этот пьянчужка? Да неважно! Вам ведь срочно нужно проехать через Сибирь по своим неотложным делам. Что ж, расхлёбывайте всё сполна сами...

Типажи: любые
Движение: любое
Уровень: любой

Золотая Баба найдена?

Руководство экспедиции перед отплытием

По сообщениям Полярного Географического Общества, экспедиции полковника Сурского удалось найти на полуострове Таймыр следы Золотой Бабы. Превозмогая невыносимые природные условия, героям-полярникам удалось отыскать отдалённое стойбище инородцев-оленеводов и получить у них выглядящую достоверной информацию о местонахождении этой прославленной статуи.

Необразованные местные племена считают её неким колдовским оберегом своего народца, но по заслуживающим большего доверия исследованиям Общества, Золотая Баба есть не что иное, как творение наших гиперборейских предков, идол богини-девы Ардви-Суры Анахиты. Это осколок древней Арктической цивилизации, обладавшей тайнами создания сверхоружия и обретения вечной жизни. На лето следующего года планируется новая экспедиция в этот труднодоступный район. Если сообщения Сурского подтвердятся, ей предстоит доставить Золотую Бабу в Омск, где реликвией займутся лучшие специалисты-гипербореисты.

Стоит ли говорить, что обретение такого могущественного артефакта укрепит дух Белых воинов и даст нашему Верховному Правителю Силу, в которой он так нуждается в грядущей Священной Войне.

Омск, 15 октября 1921 года, **«Белый Путь»**

Вилюйский инцидент

Печальные новости были получены редакцией газеты «Белая Сибирь» из посёлка Светлый, расположенного на правом берегу реки Вилюй. Отряд поручика Трунова, направленный из Якутска, подтвердил тревожные слухи, распространяемые местным якутским населением о несчастье, постигшем обитателей этого городка. Когда отряд достиг посёлка, взгляду солдат открылась картина ужасающих разрушений: постройки были сравнены с землёй, как будто после массированного артиллерийского огня, повсюду в беспорядки лежали обугленные трупы жителей, выживших обнаружено не было. Огромные воронки, зиявшие в земли, могли оставить орудия калибром не менее 12 дюймов, размещаемые только на кораблях.

Допрошенные местные жители описали, что ночью на посёлок обрушились десятки огненных шаров, прилетевших со стороны междуречья рек Нюргун Боотур и Атарадак. Там по местным приданиям находится так называемая Долина Смерти, где под землёй обитает демон Уот Усуму Тонг Дуурай, что в переводе на русский язык примерно означает «преступный пришелец, продырявивший землю и укрывшийся в глубине, огненным смерчем уничтожающий всё вокруг». Он, по мнению якутов, и уничтожил посёлок.

Истово верующий полковник был не склонён доверять язычникам и прежде всего подозревал красных бандитов, хозяйничающих в тайге южнее Лены. Однако после проведённого расследования выяснилось, что их здесь не видели, зато незадолго до инцидента в районе видели «эмиссаров Вольной Сибири» (т. е. шпионов мятежного Томска), настойчиво интересовавшихся местонахождением Долины. Вполне возможно, именно их намеренные действия и привели к трагедии.

Вилюйский инцидент ещё раз показал истинное лицо наших врагов, в своём мятеже против законной власти Верховного Правительства России не гнушающихся прибегать даже к дьявольскому колдовству и помощи демонов. Официальные органы поспешили уведомить граждан, что по инциденту приняты меры: в регион будет направлена карательно-исследовательская экспедиция, чтобы разобраться с пресловутой Долиной Смерти и разобраться, по чьей вине на территорию Верховного Правительства России безнаказанно действуют вражеские шпионы с явными оккультными корнями.

2 октября 1921 года, Красноярск, «Белая Сибирь»

СОБАКЕ — собачья смерть

Добрые вести принёс отряд опытного партизана и диверсанта товарища Малаева, с победой вернувшийся из рейда против угнетателей и палачей трудового народа чернобандитов-роговцев, засевших в Чернецком остроге. В результате стремительного налёта в самое сердце врага, были уничтожены склады боеприпасов, взорваны конюшни и сожжён амбар. До этого был взорван железнодорожный мост и прервано сообщение между острогом и основной массой роговских бандитов. В последовавшем за этим штурме острога, банда была полностью уничтожена.

Но радость была бы не полной, если бы от ответственности перед народом ушёл главарь убийц и грабителей «батька Шилов», по чьему приказанию уничтожались целые деревни. Его удалось взять живым в часовне острога, где среди тел зверски замученных простых тружеников окрестных сёл, он проводил непонятные действия с церковными предметами, видать совсем сошёл с ума от страха. Завтра же он будет предан революционному суду и получит единственный приговор, которого заслуживает: повешение.

Собаке собачья смерть, а героям-партизанам — вечная слава!

ноябрь 1921

«Красный партизан»

Шаман — и шарлатан?

Всё мы постепенно начинаем доверять шаманам коренных народов Сибири как лучшим советчикам в трудной жизненной ситуации, мудрым наставникам и помощникам в решении любых проблем.

К сожалению, есть ещё в Вольной Сибири те, кто ради наживы готов поставить под угрозу и это доверие, и саму дружбу между народами, составляющими сибирскую нацию. Но на наше счастье, таких проходимцев мало, и судьба их незавидна.

В прошлый четверг Томская полиция задержала молодого манси Елдана Емельянова, выдававшего себя за шамана и имевшего частную практику по оказанию шаманских услуг гражданам. Он вводил в заблуждение граждан, привыкших доверять авторитету мудрецов его народа. Его вычислили не без помощи других, настоящих шаманов.

Созданные им обереги были не чем иным, как простыми украшениями, ловкой подделкой под настоящие талисманы. Он был арестован за мошенничество, но уже следующей ночью был найден в одиночной камере мёртвым со всеми признаками воздействия чар: язык вывалился изо рта, глаза лопнули, а внутренние органы выглядели будто сваренными, что было обнаружено в результате произведённого вскрытия.

Мы позволили себе потревожить наших уважаемых читателей перечислением этих нелицеприятных подробностей с одной лишь целью убедить их в том, что среди шаманов такие шарлатаны, как Елдан Емельянов — это редкое исключение. Против них работают не только законы Сибирского Вольготного Земчества, но и куда более суровый закон шаманов?

«**Вестник Сибири**», Томск, июль 1921

Очередная неудача Колчака

Сводки с фронтов приносят новые вести об очередных неудачах колчаковских головорезов. Мы уже привыкли, что его хвалёная «армия» хорошо справляется только с террором против безоружного населения, а в настоящих столкновениях горазда только доблестно драпать, оправдывая своё неумение воевать чем угодно, кроме собственного неумения воевать. Так и произошло и на этот раз: крупный отряд, посланный из Барнаула на подавление народных выступлений в предгорьях Алтая, был полностью уничтожен зелёными партизанами-старообрядцами. Объясняя свою неудачу, выжившие в один голос рассказывали, что они попали в засаду, и неприятельские отряды в прямом смысле «вылезли из-под земли». Враги будто бы «неожиданно выкопались на поверхность» и нанесли им тяжёлое поражение!

Действительно, такого невероятного вранья нам ещё не приходилось слышать! Каков же моральный облик солдат, не стесняющихся писать такое в официальном рапорте?

Предлагаем этим храбрым воякам заглянуть к нам, красным партизанам Красноярщины. Мы не обещаем фокусов с выпрыгиванием из-под земли, но наши пулемёты и винтовки помогут им надолго запомнить нашу встречу!

Агитационная листовка, неустановленная типография, август 1921 г.

Дальний Восток

Забайкалье и Маньчжурия

Прикоснись к тайнам загадочной Азии! Забайкалье, Бурятия, Монголия, Приморье, Маньчжурия стали местом проявления загадочной ориентальной мистики, а также масштабных противоречий между европейской и азиатской цивилизациями. Оплотом дореволюционного порядка остаётся подчиняющаяся Колчаку область Китайско-Восточной железной дороги (КВЖД) с крупным городом Харбином. Сторонники свергнутой в Китае династии Цин утвердились в Маньчжурии и относятся с большой неприязнью ко всему европейскому, подчас уничтожая «белокожих варваров». Многие районы контролируются бандами хунхузов — свирепых китайских работорговцев. Плодородные области Забайкальских казаков объединены под властью суровой диктатуры атамана Семёнова — союзника Японской Империи. А в северной Бурятии под влиянием новых идей об общественной справедливости местными буддистами была провозглашена Народно-Дхармическая Республика.

«Крадущийся повстанец, затаившийся комиссар»

Собрав вас, смиренных послушников красного дацана, на вечерний диалектический обряд Отрицания Отрицания, просветлённый мастер сообщил неприятное известие: движимые суетным мирским умом и гордыней казаки атамана Семеёнова разорили Красную Ступу, забрав из неё помимо прочих вещей священную реликвию — левую руку бодхисатвы Карла Маркса, добытую в опасном паломничестве в Германию досточтимым Товган-ламой Борзоевым. Но в глубокой флуктуационной медитации мастеру открылась истинная картина произошедшего: казаки действовали не из своей спящей воли и не из кармического предопределения, а влекомые таинственной Чёрной Женщиной. Теперь, братья, вся надежда на вас, на ваши боевые искусства и на благородные привои. Выследите похитителей, покажите свои способности в противоборствах с уважаемыми противниками других школ и традиций, а главное — разгадайте хитрый замысел Чёрной Женщины и воспрепятствуйте ему, куда бы ни занесла вас карма. Да пребудут с вами диалектическая осознанность и сострадание ко всем живым существам!

Ом мани падме хум. Дхармы всех стран — соединяйтесь!

Типажи: *Воитель, Идеалист, Исследователь, Мистик*

Движение: Красное

Уровень: тайный

Прибайкалье

Подними знамя истинной Революции! В Иркутске и его окрестностях власть перешла в руки партии левых эсеров, организовавших удачное восстание против Колчака в 1919-ом году. Здесь строят истинный революционный социализм, преданный большевиками. Власть в Иркутской Советской Республике осуществляется Советами трудящихся на местах, а аналог правительства — Политцентр во главе с легендарным боевиком Флорианом Федоровичем только координирует их действия, и его члены не имеют никаких преимуществ перед остальными гражданами. Трудящиеся самоорганизуются для выполнения общественных работ, свободным голосованием решают любые вопросы на заседаниях и даже по улицам ходят строем, потому что текущий исторический момент требует сплочённости.

«Нам дороги эти позабыть нельзя»

Товарищи, все в сборе? Тогда разрешите поставить задачу. Вы должны поднять знамя истинной революции в стратегически важном городе В., позволяющем контролировать движение по Транссибу в Забайкалье. В городе есть наши люди, которые поддержат ваше выступление в назначенный час. Далее вы должны будете удерживать город от казаков Семёнова и его союзников-японцев. Резервов у них почти нет, и рано или поздно им придётся снимать силы с фронта, где наши войска будут готовы перейти в наступление. Продержитесь три дня, а дальше действуйте по обстановке. Самое главное — показать атаману Семёнову, что находящийся под его ярмом народ полностью поддерживает политическую программу партии левых эсеров, и далее пожар истинной революции может вспыхнуть везде, даже в Чите.

Фронт полностью перекрыт, поэтому вам придётся плыть на место на лодке через Байкал. И нет, товарищ Иванов, слухи о чудовищах в Байкале абсолютно антинаучны и не должны вас беспокоить, а то, что видели лично вы — есть оптическая иллюзия, вызванная переутомлением и действием озёрных газов. Вопросы? Нет? Тогда выношу на голосование план операции. Так, 7 за, один воздержавшийся. Объявляю план операции принятым без поправок. Удачи вам!

Типажи: *Атаман, Боец, Одиночка, Умелец*

Движение: Красное

Уровень: массовый

Шеврон бурятского красного кавалериста

Приморье

Защити родную старину! Пока в прочих Белых гособразованиях утверждался культ военной силы и генеральская диктатура сторонники монархии Романовых, православные патриоты стекались в Приморье, где Колчаком был поставлен властвовать верный монархист и «православный паладин» генерал Дитерихс. Под его началом созван Земский Собор, который выберет нового Царя из оставшихся в живых Великих Князей Романовых. Взойдёт на престол Царь-Батюшка и поведёт свои Дружины Креста на закат освобождать белокаменную Москву. А покуда в Православном Земского Крае восстанавливают старые церкви и строят новые, крестят иноверцев, приучают народ к смирению и правильному укладу жизни, в «Домострое» записанному, и борются с ересями и иноземным влиянием.

«Постоим за Веру Православную, за Русь святую!»

Боже Всемогущий, ниспослал Ты русскому народу смуту в наказание за то, что отвернулись люди от помазанника Твоего! Но лишь окрепла вера в сердцах праведных. Вы группа оттеснённых на самый край Русской Земли истовых православных монархистов: бывших черносотенцев, консервативных офицеров, стойких в вере дальневосточных казаков. Владивосток и окрестности оного города обращены нечестивыми иноверцами в вертеп греха. Божьи храмы стали казино, а жемчужина православия в Приморье — древний монастырь — стал обителью зла, многомерзким борделем, именуемый инородцами «отель категории люкс».

Довольно терпеть надругательств над святынями! Убейте еретиков, очистите нечистое! Покарайте нещадно отступников от веры, азиатских душегубов, супостатов-военных подлой Антанты. И будьте готовы, что кроме людского греха в осквернённом святом месте доведётся сокрушить вам и иные нечистые силы, подлинно там заправляющие.

Типажи: *Боец, Воитель, Идеалист, Мистик*
Движение: Белое
Уровень: массовый

Владивосток

Покажи Свободному городу, на что ты способен! Решением стран Антанты Владивосток был объявлен Свободным Городом. Американские, английские и японские войска высадились в городе и не собираются уходить. Однако настоящие владыки города не они, а национальные преступные группировки: американские, японские, китайские, русские. Авантюристы со всего света прибывают сюда «половить рыбу в мутной воде». Город преобразился и уже не похож на прежний «русский Сан-Франциско». Похожие на средневековые крепости европейские торговые концессии, открыто действующие и людные храмы запрещённых азиатских сект, пагоды и церемониальные павильоны выросли над прежней низкоэтажной русской купеческой застройкой. Наркоманы с пустыми глазами, отскакивающие от проезжающих роскошных автомобилей, убийства на людных улицах среди белого дня, ночные бои за казино и бордели — выжить и преуспеть здесь сможет только сильный и жестокий, но и получит он многое.

«Неизведанные ощущения»

Каких ещё впечатлений и приключений желать группе искушённых авантюристов со всего света, которые не ограничены в финансах и действительно пробовали всё? Когда русская рулетка становится скучна, когда ночные схватки с Якудзой только утомляют и наводят тоску, остаётся только одно — поехать за край земли, на Сахалин. После Перелома об этом острове, оккупированном Императорской Армией Японии, ходят вовсе сверхъестественные слухи. Хорошо, что есть предприимчивые господа, способные организовать вам эксклюзивное туристическое путешествие туда. Они обещают невероятное: охота на духов-оборотней, фотографии с поверженным драконом, роман с обворожительной небожительницей... Всё это действительно возможно там. Но, эй? Куда это вдруг делись ваши проводники? И как теперь выбраться из этого странного места?!

Типажи: любые
Движение: любое
Уровень: массовый

А теперь — познай Истину

В далёких степях Монголии, откуда началась захлестнувшая всю Евразию волна завоеваний Чингисхана, вновь копиться Сила, достойная предыдущих великих деяний. Махакала — грозный демон-защитник Благородного Учения Дхармы, — воплотившийся в странном воине-мистике бароне Унгерне фон Штернберге, пробуждает людей от разноцветного сна невежества, злобы и гнева. Так говорят путешествующие по Забайкалью монахи-ламы. Что же происходит там на самом деле, остаётся только гадать..

Никаким кулаком Атаманскую власть не прошибешь!

Непредвиденное происшествие произошло на сей неделе на правом берегу Селенги, где нёс патрульную службу разъезд хорунжего Жолсанова. Заехав в селение Агеевка к местным хлеборобам, казаки хотели законным образом пополнить запасы продовольствия, сославшись на приказ Атамана Семёнова от 11.10.1919 «О самоснабжении казачьих частей». Когда неразумные мужики отказались выполнить законные требования, они, как и полагается, были наказаны ногайками.

В совершение правосудия, однако, вмешались двое находившихся в этом же селении проездом буддийских монаха-странника, одетых в красные рясы. Дерзкие инородцы предложили казакам отказаться от исполнения своих справедливых обязанностей, а когда искренне возмущённые такой наглостью казаки начали хлестать их ногайками, затеяли драку, в которой, по невероятному стечению обстоятельств вышли победителями. Несмотря на то, что казаки не понесли потерь убитыми, все они — два десятка матёрых военных — были полностью выведены из строя и поколочены якобы этими самыми «священнослужителями».

Опрошенные позже свидетели происшествия из крестьян нагородили пустой брехни, о том, что иноверцы, якобы летали по воздуху, ударом кулака сбивали всадника с коня и двигались с невероятной скоростью, а после драки гигантскими прыжками ускакали на северо-восток.

Брехня! Ясно же, что местные мужики помогли этим ламам-смутьянам поколотить казачков, а сами казаки молчат об этом, потому как вроде позор. Поэтому после коротких разбирательств мужики того селения были пороты вторично, теперь уже батогам.

«Атаманское слово», Чита, 21 июля 1921 года

Байкал — трудящимся!

Четвёртый Съезд Советов Рабочих, Крестьянских и Партизанских Депутатов Иркутской Советской Республики решительно опроверг распространяемую классовыми врагами дезинформацию о якобы существующей зоне сверхъестественных явлений вокруг озера Байкал. Был заслушан доклад рабочего Рельсового завода Ивана Прохорова, который вместе с товарищами по артели специально отправился на лодке по озеру, чтобы доказать беспочвенность этих слухов. На подступах к Байкалу его товарищи несколько раз испытывали массовые галлюцинации, которые они принимали за реальных «чудовищ».

Однако тов. Прохоров, опираясь на научные знания, полученные в Атеистическом кружке, смог рационально объяснить истинную природу видений: скорее всего, виной им был неизвестный природный газ или оптическая иллюзия. После этих объяснений галлюцинации исчезали. Делегаты Съезда призывают граждан Республики последовать примеру товарища Прохорова и не идти на поводу у провокаторов и разносчиков сплетён из числа томских мракобесов и семёновских белобандитов. Их цель запугать нас и заставить без боя уйти от берегов Байкала, что равносильно гибели в виду его огромного военного, промышленного и хозяйственного значения. Будьте бдительны, товарищи!

17 мая 1921 года, **«Иркутский Рабочий»**

УНИКАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!!!

Только для самых искушенных искателей приключений

Рекламное объявление, Владвосток, 1921 г.

Леди и джентльмены!

Драгоценные гости Свободного города устали от обыденных развлечений? Вам уже не доставляют удовольствие даже лучшие игорные заведения Владивостока? Перепробовали всё на свете, но хотите большего? Мы знаем, что развеет Ваш сплин — поездка на населённый духами Сахалин!

Сахалин — загадочное место, где сказка становится реальностью! В этом месте на краю цивилизации Вы собственными глазами увидите духов-ками! И не только увидите! Частное агентство Far Eastern Travels подарит вам уникальную возможность подстрелить настоящего тигра-они, поймать исполняющего желания каппу, отведать жаркого из мяса басан и провести незабываемую ночь в объятьях обворожительной кицунэ. А высшей точкой Вашего приключения станет охота с палубы комфортабельного речного парохода на настоящего дракона!

Путешествие абсолютно безопасно, Ваш покой будет оберегать команда из профессиональных охотников и первоклассных специалистов по местным духам. Мы сделаем Ваш отдых незабываемым! Окунитесь в сказку всего за несколько сотен долларов!

Обращайтесь по адресу: г. Владивосток, улица Приморская, д.13, спросить контору частного агентства Far Eastern Travels.

Новое путешествие за сутрами начнется в скором времени

Новейшие исследования известного ориенталиста и специалиста по дальневосточной мистике доктора Фротта, подтверждают тот факт, что многочисленные культовые сооружения, такие как пагоды и дацаны, в изобилии разбросанные по Забайкалью и Маньчжурии, несут в себе не только культовую, но также и стратегическую функцию.

Взять, например, Пагоду Северных Ветров, расположенную в нескольких десятках километров к югу от Транссиба, в Даурии. Известный маньчжурский полководец 17-го века Нурхаци потратил полгода и погубил несколько тысяч своих воинов только для того, чтобы обладать ею — потому что верил, что обладание сие ведёт к покровительству местных духов, заведующих степными ветрами.

Действительно, современники могли объяснить его победы над монголами лишь покровительством потусторонних сил, когда вражеское воинство накрывало песчаной бурей или ураганными ветрами. Однако, таких случаев в истории Дальнего Востока множество.

Из наиболее значимых с этой точки зрения сооружений к северу от Великой Стены следует упомянуть Аргунский Дацан (на фото), расположенный в северной Манчжурии, Красную Пагоду Селенга-Хэхэ в южной Бурятии и Алтарь Вечного Неба, что недалеко от озера Далайнор.

Мы настоятельно призываем наших военных проверить гипотезы доктора Фротта на практике, не забывая, однако, что никакая сила не даётся даром, и что названные объекты могут охраняться таинственными и могущественными силами, власть над которыми может дать только знание древних сутр. Именно поэтому сам доктор Фротт в настоящее время готовит масштабную экспедицию на юго-запад, по направлению к Тибету, намереваясь получить в отдалённых буддийских и даосских монастырях необходимые сакральные сведения. Следите за ходом нового Путешествия на Запад на страницах нашей газеты.

22 января 1922 года, **«Воскресный Харбин»**

Новомученики Дальнего Востока

В наше тёмное время, когда народ изверился, редко случается видеть подвиги истинной христианской Веры. И тем ценнее для нас они становятся. Схимонах Амурского Ново-Спасского Монастыря Исидор в одиночку отправился в превращённый иноплеменниками в обитель разврата Владивосток, дабы проповедовать и обличать, и вернуть заблудшие души в лоно Церкви.

Для своего подвига он выбрал самое сердце порока — игорный дом, устроенный американскими торгашами прямо в здании Божьего храма и издевательски названный ими «Золотые купола». Подобно Сыну Божьему, изгонявшему торговцев из храма, он бесстрашно обрушил свои полные справедливого гнева удары на их дьявольские столы. Попутно он призывал собравшихся, среди которых были и забывшие свою веру русские православные люди, не губить свою душу и покаяться, пока не поздно. Закоренелые в грехе сердца остались глухи к его словам: охранники игорного дома набросились на него, аки львы на первых христианских мучеников, и изрешетили из ручных пулемётов.

Но Господь явил чудо своё: пули супостатов не смогли причинить вреда плоти праведника, укреплённой строгим постом и суровыми истязаниями. Многие грешники готовы были немедленно покаяться, увидев сие.

Однако диавольские силы слишком крепко укоренились в пристанище порока: находившийся среди прочих грешников богомерзкий азиатский колдун начертал бесовской знак, именуемый иероглифом, после чего пронзил верного сына Церкви Исидора нечестивым мечом. Рассталась с бренным телом чистая душа, отлетела к Господу Богу.

Так принял мученичество за Христа сей благочестивый монах, но все мы должны молиться, чтобы его гибель была не напрасна. Она зажжёт во многих сердцах пламя Веры и ненависти ко злу, и послужит примером тем, кто готов положить жизнь ради Православия и Отечества.

В настоящее время в Амурском Ново-Спасском монастыре создаётся житие новомученика Исидора и готовится причисление его к лику святых.

8 февраля 1922 года, Хабаровск,
«Православный Земский»

Ждите Махакалу грядущего!

Меня попросили... нет! Вернее будет сказать, что я сам почувствовал неодолимую потребность написать сию агитационную листовку, объявляющую о приходе Махакалы — барона Унгерна фон Штернберга. Именно я, ведь моё перо и мой слог ещё несколько лет назад владели умами и сердцами просвещённой аудитории в Петербурге. Однако же, поразмыслив, я могу написать лишь одно:

ЖДИТЕ!

Ибо когда Махакала придёт, то отпадёт всякая необходимость в словах и ораторском мастерстве; все сразу поймут то, что должны были понимать всегда. Барон не убеждает, он просто приходит — и сразу вещи начинают следовать своим естественным чередом. Вот как это было со мной: лишь одного взгляда Его было достаточно, чтобы узрел я своё естество как бы со стороны. И увидел я там свет вечности, и свет тот был скрыт сам от себя мерзкими червяками пустых мыслей, жвачкой надежд и страхов, миазмами животных инстинктов, которые в совокупности составляли то, что привычно воспринималось как «Я». Но ведь ничто из этого не было мной: все эти элементы были подсунуты внешними силами. И столь отвратительно было зрелище сие, что я взмолился к Махакале: разрушь это без остатка, о, Дарящий Избавление! Но лишь отвёл Он взгляд, а я сразу очнулся, будто излечившись мгновенно от некоей тяжёлой болезни ума, которой болел с младенчества, и потому перестал замечать вовсе. Я пережил это сам, а посему знаю, что ожидает всякое мыслящее существо — оно увидит себя таким, как есть на самом деле, увидит, пешкою каких сил является. И если сможет пережить это зрелище, то неминуемо последует за своим Избавителем!

Глава 6

Обитатели Красной Земли

Из неотправленного письма П. Поспенского своему духовному наставнику Мастеру Джургиеву:

Мой глубокоуважаемый Учитель!

Пишу это письмо без всякой надежды, что оно когда-либо попадёт к вам в руки. С момента Вашего отъезда на Восток минуло уже два долгих года, за которые я вдоль и поперёк изъездил и исходил всю Красную Землю, силясь осознать, какие силы превратили её в то, чем она сейчас является. Более всего в этом путешествии мне не хватало Вашего мудрого совета, Вашего напутствия. В своём дневнике я как мог описал всё, что со мной происходило и что я видел во время моего похода, но в нём я практически полностью опустил свои выводы и размышления о причинах этих событий. Но такие размышления, разумеется, были. Ими я и хочу с Вами поделиться сейчас. Я уверен, что рано или поздно это письмо попадёт к Вам в руки, хотя я и не знаю адреса, на который его нужно отправить. Но пути Провидения неисповедимы, поэтому рано или поздно то, что должно случиться, случится. Надеюсь, что письмо не попадёт в руки недостойных людей, потому что сведения, которые я хочу Вам сообщить, необычайно важны. От них, без преувеличения, зависит судьба не только Красной Земли, но и всего рода человеческого.

Прежде всего, я должен сказать, что с самого начала был уверен в том, что за всеми трагическими событиями недавнего времени стоят нечеловеческие силы. Мои наблюдения убедили меня в этом безоговорочно. Обитатели Иного Мира очень легко заставили людей выполнять их волю, незаметно подчинили себе, и эта ужасная, бесконечная война — лишь прямое следствие этого. Мы, люди, нужны им как пушечное мясо в борьбе друг с другом. Они объединяют нас в Движения, чтобы удобнее было направить к одной им ведомой цели. Дают некоторым из нас сверхъестественные способности в обмен на свободу воли и, возможно, даже и на бессмертную душу. Даже после смерти не дают они нам покоя, превращая в отвратительную нежить. И всё это происходит здесь и сейчас, буквально за каких-то три последних года. Немудрёно, что никто ничего ещё толком не понял. Но когда поймут, будет поздно. Возможно, и сейчас уже — поздно.

Насколько я мог понять, существует четыре вида обитателей Иного Мира, каждый из которых связан с одним из Движений, и каждый их сторонник — пешка этих духов. Четыре враждующих племени видят в нас кто солдат, а кто и просто рабов. Соответственно, речи о том, что они желают людям добра, идти не может. Конечно, они могут наделить своих слуг какими-то сверхъестественными способностями, но всё это делается лишь для того, чтобы они лучше выполняли волю сущностей Иного Мира. Лучше всего это видно на примере нежити. У меня нет никаких сомнений в том, что именно Духи создали её. Нежить — это их бойцы, их «воины без страха и упрёка». Ведь что такое нежить? Это ожившее тело человека, в котором вместо личности действует одна из четырёх сил Иного Мира. У них нет желаний помимо служения Движению, что делает их идеальным инструментов в руках Духов. Их власть над нежитью безгранична, в чём я не раз мог сам убедиться. Но нежить нежити рознь — есть как абсолютно безмозглые экземпляры наподобие упырей, так и необычайно умные и сильные, превосходящие человека во всём существа, как созданные с помощью Новой Науки некробионты или же Высшие Бессмертные.

Каков же облик той новой земли, который для нас готовят обитатели Иного Мира? В этом ужасном месте они определили себе роль правителей. Сонмища живых мертвецов будут их верными подданными, причём управляться они будут той же нежитью, но более высоко организованной. Если привести аналогию с армией, то Духи будут офицерами, низшая нежить (как Зелёные упыри) будут солдатами, а высшая нежить — ефрейторами и приказными. А люди? Некоторые ревностные сторонники движений надеются занять высокое место в новом мире. Но эти надежды тщетны. Зачем армиям духов такие слабые, ненадёжные существа, как человек? Нежить гораздо надёжнее и сильнее и в качестве солдата, и в качестве командующего. Даже унтер-офицерский чин людям не светит, происхождение не то! Кем же мы будем? Я долго над этим размышлял, и догадка поразила меня своей чудовищностью. Нам всем уготована роль кормовой базы, скота. Ведь нежить не может появляться сама из ниоткуда, она должна превратиться в таковую из человека. Поэтому люди, объединённые Движением, так и будут порождать новых людей ради того, чтобы после смерти они превратились в верных слуг иномировых сущностей. Ужасающая картина! И самое главное, что исподволь она уже всё ярче и ярче проявляется на Красной Земле, прямо на наших глазах!

Есть ли у нас надежда изменить эту уготованную нам судьбу? Кто вытащит нас из разноцветного водоворота, в который всё глубже погружается человек?..

Союзники и статисты

Персонажи любого движения

Ниже приведены описания персонажей ведущего. Они могут быть как *статистами*, так и *дикими картами*, но для *диких карт* мы рекомендуем ведущему определить *движение*. Если *происхождение* указано как «любое», то в *параметрах* персонажа не приводятся *изъяны* и черты, полученные от *происхождения*. Значения *навыков* персонажей учитывают бонусы и штрафы, получаемые от *Харизмы* и прочих *черт*. Значение *навыка* d4-2 и ниже означает, что у персонажа не только нет данного *навыка*, но и на его проверки накладывается штраф.

Бандит

Когда человеческая жизнь не стоит ничего, а силы охраны правопорядка слабы и малочисленны, найдётся огромное количество желающих поправить своё материальное положение за счёт других. В хаосе Красной Земли разбойничьи ватаги под разноцветными знамёнами и удобными им лозунгами терроризируют целые губернии.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d4, Взлом d4, Внимание d6, Драка d8, Запугивание d6, Маскировка d8, Стрельба d6*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита**: 6; **Стойкость**: 6;
Изъяны: *В розыске (крупный);*
Черты: *Убийца;*
Снаряжение: *наган (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, Револьвер); нож (d6 +d4, 5/10/20).*

Вор

Грабители и воры чувствуют себя настоящими хозяевами даже в крупных городах. Ни один горожанин не может чувствовать себя в полной безопасности даже в собственном доме, а об улицах не идёт и речи.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d4, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Азартные игры d8, Взлом d6+2, Внимание d6+2, Драка d6, Лазанье d6+2, Маскировка d8+2, Провокация d6, Стрельба d6;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *В розыске (мелкий);*
Черты: *Вор;*
Снаряжение: *наган (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, Револьвер); нож (2d4, 5/10/20).*

Всадник

Конница — основная ударная сила армий Красной Земли. Красные кавалеристы Будённого, лихие казаки, горские джигиты, степные батыры, туркестанские басмачи — все они настолько сжились со своими скакунами, что не представляют жизни без них.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d4, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d10, Внимание d6, Драка d8, Маскировка d4, Метание d4, Стрельба d6;*
Харизма: 0; Шаг: 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7 (1);
Черты: *Твёрдая рука, Верный зверь;*
Снаряжение: *винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 5, ББ2), шашка (2d6), будёновка/папаха (Броня 1, защита головы).*

Командир

Ни одно войско не бывает без командира. Революционные краскомы, белые офицеры, казачьи атаманы, вожди повстанцев и главари бандитов равно прославили себя на бесчисленных полях сражений и являются главными героями кровавой истории Красной Земли.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d6, Внимание d4, Военное дело d8, Драка d8, Запугивание d6, Стрельба d8;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Черты: *Командный голос, Воодушевление, Держать строй;*
Снаряжение: *наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, Револьвер, Полуавтомат), шашка (2d6).*

Крестьянин

Крестьяне — самый многочисленный слой населения Красной Земли. Власть предержащие любых гособразований всегда угнетали их и наживались на их нелёгком труде. Они не ждут от мира ничего хорошего, лишь бы их оставили в покое и дали жить своей жизнью. За это они готовы сражаться до последней капли крови.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Крестьянин;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d10;*
Навыки: *Внимание d4, Выживание d6+2, Выслеживание d6+2, Драка d6, Запугивание d4, Лазанье d4, Маскировка d4, Плавание d6, Стрельба d6;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 8 (1);
Изъяны: *Неграмотность;*
Черты: *Крепкое здоровье, Сила земли, Егерь;*
Снаряжение: *обрез (1-3d6/2d10, 5/10/20, Обойма 2, Дробовик), топор (2d6), тулуп и треух (Броня 1).*

Матрос

Матросы сыграли огромную роль в революционных событиях и Гражданской войне. Сейчас, когда полноценный флот остался только у Новороссии, их чаще можно встретить на суше, где они заслужили славу лихих бойцов.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Внимание d6, Вождение d4, Драка d8, Запугивание d6, Плавание d4, Ремонт d6, Стрельба d8, Судовождение d6, Убеждение d4-3, Уличное чутьё d4-1;*
Харизма: -1; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Дурная привычка (мелкий);*
Черты: *Атака с двух рук, Смелость, Стремительный;*
Вооружение: *маузер (2d8, 15/30/60, Обойма 10, ББ2, Полуавтомат), кортик (d6 +d4).*

Обыватель

Обычным людям на Красной Земле не позавидуешь. Им пришлось сполна хлебнуть горестей. У них давно нет никакой надежды, что всё это когда-нибудь закончится, и вернётся мирная жизнь. Большая часть свыклась с этим отчаянием и не загадывает дальше следующего дня. Да и бежать некуда — кругом хаос и война.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Азартные игры d4, Внимание d4, Выживание d4, Драка d4, Лечение d4, Ремонт d4, Убеждение d6, Уличное чутьё d6, + 5 очков навыков;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5.
Черты: *Полезные связи.*

Повстанец

Обычный мирный житель, чей быт был нарушен иноземными захватчиками или классовыми врагами. Он покинул родной дом и ушёл в лес, степь или в горы, чтобы с оружием в руках сражаться с угнетателями, добывая себе и своим детям лучшую долю. Это и партизаны оккупированных Германией территорий, и красные партизаны Сибири, и бойцы многочисленных ватаг и народных армий Центра и Юга Красной Земли.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d6, Внимание d4, Выживание d6, Выслеживание d6, Драка d8, Запугивание d4, Плавание d4, Стрельба d6;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7 (1);
Изъяны: *В розыске (крупный);*
Черты: *Храбрость, Боевая закалка, Твёрдая рука;*
Снаряжение: *винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 10, ББ2), шашка (2d8), папаха (Броня 1, защита головы).*

Рубака

«Кому война, а кому мать родна» — это поговорка как раз про таких людей. Война стала для них настоящей жизнью, они впервые нашли себя именно в этом хаосе. Они являются костяком любых армий или банд благодаря своему военному опыту и боевым навыкам.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d4, Внимание d4, Военное дело d6, Выживание d6, Драка d10, Запугивание d4, Маскировка d6, Метание d6, Стрельба d6, Убеждение d4-4, Уличное чутьё d4-4;*
Харизма: -2; **Шаг:** 5; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7 (1);
Изъяны: *Дурной характер;*
Черты: *Блок, Дикая атака, Контратака;*
Снаряжение: *наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, ББ1, Револьвер, Самовзвод), шашка (2d8), папаха (Броня 1, защита головы), гранаты (2) (3d6-2, СШ).*

Солдат

На Красной Земле нет мира. Десятки тысяч людей, имена которых история не помнит, сражаются в многочисленных армиях под разными флагами.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d4, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d4, Внимание d6, Военное дело d4, Драка d6, Запугивание d6, Маскировка d4, Метание d6, Плавание d4, Стрельба d6;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;
Снаряжение: *винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 10, ББ2), штык (2d6, Дальность 1, Защита +1, двуручное).*

Страж порядка

Борец с преступностью, день за днём выходящий на улицы, чтобы беречь покой мирных граждан. Это **участковые, городовые и околоточные надзиратели, бойцы** народной милиции или сельской самообороны. Они зачастую являются единственным щитом между обывателями и нарастающим валом беззакония.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d10, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Взлом d4, Внимание d6, Выслеживание d6, Драка d6, Запугивание d6, Маскировка d4, Провокация d4, Расследование d6, Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6;*
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Черты: *Железная воля, Хладнокровие;*
Вооружение: *наган (2d6+1, 5/10/20, Обойма 7, ББ1), шашка (2d6).*

Фронтовик

Он выжил в окопах Мировой Войны, его не убила ни пуля, ни шрапнель, не извели ни ядовитые газы, ни ужасные танки. Солдатская смекалка не раз спасала его от верной смерти и выводила невредимым из, казалось бы, безнадёжных ситуаций. Он вернулся домой в родной город или деревню, чтобы взять то, что причиталось ему по праву. Солдаты-фронтовики могут налаживать мирный быт, но скорее всего они окажутся в рядах милиции и вооружённых сил одного из гособразований, повстанческих армиях или пополнят число обычных бандитов.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d4, Внимание d6, Военное дело d6, Драка d8, Запугивание d6, Маскировка d4, Метание d6, Стрельба d8;*
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6;
Черты: *Военный (младший командир), Вся жизнь в строю, Стальные нервы, Уклонение, Штыковая атака;*
Снаряжение: *винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 10, ББ2), штык (2d6, Дальность 1, Защита +1, двуручное), наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, 7, 1, Полуавтомат), гранаты осколочные (3d6, 5/10/20, СШ).*

Шпион

Далеко не всё на Красной Земле решается грубой силой. Очень часто гособразования прибегают к более деликатным методам. Тогда им на помощь приходят шпионы. Многие из них — выходцы из царской охранки.

Движение: *Любое;*
Происхождение: *Любое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Взлом d6, Внимание d6, Военное дело d4, Выслеживание d6, Драка d6, Лазанье d4, Маскировка d8, Провокация d6, Стрельба d6, Убеждение d4, Уличное чутьё d6+2;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Черты: *Свой среди чужих, Шестое чувство;*
Снаряжение: *карманный пистолет (2d4, 5/10/20, Обойма 6).*

Дикие карты

Красное Движение

Испытатель

Новая Наука открывает перед человеком невиданные возможности, но внедрять их приходится методом проб и ошибок. Нужны люди, готовые сделать своё тело испытательным полигоном, не боясь возможных увечий и даже смерти. Испытатели первыми тестируют некробиотические привои и гиломорфные материалы, дающие пока нестабильные, но уже далеко выходящие за рамки доступного обычным людям способности, которые они использует в революционной борьбе.

Движение: *Красное;*
Происхождение: *Пролетарий;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d4, Сила d6, Выносливость d10;*
Навыки: *Внимание d6, Драка d8, Запугивание d4+2, Метание d4, Новая Наука d10, Пилотирование d6, Провокация d4, Образование реальное d6, Ремонт d10, Стрельба d10;*
Харизма: -2; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10 (3);
Изъяны: *Классовый враг, Неблагонадёжный, Уродство (шрамы и ожоги);*
Черты: *Боевая закалка, Диалектическое единство*, Мистический дар: Новая Наука, Новая сила (2), Пункты силы, Ремесло (флуктуатика, оружие), Хладнокровие, Энергия масс*;*
Силы: ПС *15, Взрыв (боевой флуктуатор), Невидимость (шлем), Полёт (ранец со специальным газом);*
Вооружение: *автомат Фёдорова (2d6+1, 20/40/80, Обойма 25, ББ1, Автоматическое), маузер (2d8, 15/30/60, 25 10, 12, Запугивание +1), гиломорфный бронежилет и каска (Броня 3).*

Комиссар

Выдвинутые Революцией в первые ряды комиссары отдают себя без остатка на благо трудового народа. В каждой воинской части, на каждом предприятии, в коммуне и совхозе, на любой стройке и вообще на всяком важном участке красные комиссары ведут за собой рабоче-крестьянские отряды и следят за соблюдением революционной дисциплины. Слово комиссара — закон. Их убеждённость в правоте своего дела не знает преград, а несгибаемая воля вошла в легенды

Движение: *Красное;*
Происхождение: *Интеллигент;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Верховая езда d6, Внимание d4, Военное дело d6, Драка d8, Запугивание d6+2, Провокация d4, Ремонт d6, Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6 (1);
Изъяны: *Не от мира сего, Примета малая, Фома неверующий;*
Черты: *Держать строй!, Железная воля, Командный голос, Кто был ничем, тот станет всем!*, Ни шагу назад!*, Пламенная речь*, Сила личности, Смело, товарищи, в ногу!*, Сопротивление сверхъестественному (Рационализм), Харизматичный, Энергия масс*;*
Вооружение: *маузер (2d8, 15/30/60, Обойма 10, ББ2, Запугивание +1), шашка: 2d4, кожанка (Броня 1, защищает торс и руки).*

Певец революции

Поэт, художник, артист, архитектор, деятель Пролеткульта, воспевающий зарю Нового Мира и неизбежное торжество коммунизма по всей Земле. Своим творчеством он приближает появление Нового Человека и Нового Общества, искрой таланта и демонстрацией достижений Новой Науки разгоняя тёмные тучи буржуазной морали и мещанских предрассудков. Его искренняя вера в торжество Просвещения и Разума над мракобесием и косностью наполняет революционным вдохновением всех окружающих, помогая разглядеть за пологом суровой действительности дорогу к Светлому Будущему.

Движение: *Красное;*
Происхождение: *Интеллигент;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Внимание d4, Новая Наука d8, Образование Классическое d6, Образование Реальное d6, Провокация d6, Расследование d6, Убеждение d10+2, Уличное чутьё d6+2;*
Харизма: 2, **Шаг:** 5, **Защита:** 2, **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Не от мира сего, Трусость;*
Черты: *Мистический дар: Новая наука, Новая сила, Образование, Фат, Харизматичный;*
Силы: ПС *10, Усилить/Ослабить параметр, Исцеление, Кукла, Маска, Призыв союзника;*
Вооружение: *браунинг FN1910 (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое)*

Революционер

Он положил свою жизнь на алтарь революции, посвятив её всю без остатка переустройству мира во благо трудового народа. При старом режиме он печатал и распространял нелегальные газеты, налаживал работу подпольных революционных кружков или в эмиграции разрабатывал теоретические основы Нового мира. Сейчас он может заниматься обустройством мирной жизни в одном из новых социалистических гособразований или вернуться на привычное нелегальное положение и встать на путь подпольной борьбы против контрреволюционных белогвардейских режимов.

Движение: *Красное;*
Происхождение: *Интеллигент;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d4, Внимание d4, Драка d8, Запугивание d6+1, Маскировка d6, Метание d4, Образование Классическое d6, Провокация d6, Расследование d8, Стрельба d8, Убеждение d6+2, Уличное чутьё d6;*
Харизма: +2/-2; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Не от мира сего, В розыске (крупный);*
Черты: *Везение, Герой Революции, Образование, Энергия масс*;*
Вооружение: *маузер (2d8, 15/30/60, Обойма 10, ББ2, Запугивание +1), шашка (2d4), гранаты (5) (3d6-2, СШ).*

Чекист

Не щадя себя и других, он день и ночь стоит на страже мирной жизни граждан Красных гособразований, забыв о своих личных нуждах и здоровье. Работникам советских правоохранительных органов приходится бороться не только с обычными ворами, убийцами и бандитами: им противостоят неуловимые террористы, матёрые диверсанты и зубры белогвардейской разведки, а также загадочные эзконтры. В борьбе с врагами трудового народа чекистам приходится порой прибегать к самым суровым мерам социальной справедливости до тех пор, пока последняя отрубленная голова гидры контрреволюции не будет прижжена калёным железом.

Движение: *Красное;*
Происхождение: *Мещанин;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Внимание d6+2, Военное дело d4, Драка d4, Запугивание d6+3, Образование Классическое d6, Образование Реальное d4, Провокация d6+2, Расследование d8, Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Городской житель, Дурная привычка — кокаин (крупный);*
Черты: *Железная воля, Хладнокровие, Бдительность;*
Вооружение: м*аузер (2d8, 15/30/60, Обойма 10, ББ2, Запугивание +1).*

Белое Движение

Белогвардеец

Когда-то боевой офицер Императорской, а ныне одной из Белых армий, он заслужил свои чины и награды упорным самоотверженным ратным трудом. Он презирает выскочек, враз заделавшихся полковниками и генералами в революционной неразберихе, и свято хранит традиции боевого офицерского братства.

Движение: *Белое;*
Происхождение: *Интеллигент;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d6, Внимание d4, Военное дело d10+2, Драка d8, Запугивание d4, Образование Классическое d6, Расследование d6, Стрельба d8, Убеждение d4;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Не от мира сего;*
Черты: *Ангел-хранитель*, Ангельская длань*, Боевая закалка, Боевой пыл, Высшее образование (военное), Держать строй, Командный голос, Образование, Сила личности;*
Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое), сабля (1d8+1d6, ББ 2).*

Искатель

Перелом принёс в мир множество странного и непонятного, вступающего в прямое противоречие с естественнонаучной картиной мира, вдохнул новую жизнь в старинные легенды и забытые сказки. Чтобы прояснить истинную картину мира, раскрыть сущность этих феноменов и сделать их достоянием общества, искатели и исследователи неведомого копаются в оккультной литературе, ищут и изучают места Силы и обладающих ею людей, собирают магические артефакты и охотятся на неведомых существ.

Движение: *Белое;*
Происхождение: *Буржуа;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d10, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Верховая езда d4, Взлом d6, Выживание d8, Драка d6, Лечение d6, Новая Наука d6, Образование Классическое d6, Оккультизм d8, Расследование d6, Стрельба d6 (Браунинг d8), Убеждение d4;*
Харизма 1; **Шаг** 5; **Защита** 5; **Стойкость** 6;
Изъяны: *Классовый враг, Преследуемый;*
Черты: *Ангел-хранитель*, Богатство, Везение, Мастер на все руки, Мистический дар: Оккультизм, Образование;*
Силы: ПС *15, Увидеть/Скрыть сверхъестественное, Усилить/Ослабить параметр, Исцеление, Проворство, Взрыв;*
Вооружение: *браунинг (зачарованный) (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое), шашка (2d6), гранаты газовые (5) (4d6, БШ — МШ), пистолет-пулемет МР-18 (2d6, 10/20/40, 1, Автоматическое).*

Оккультист

Ещё до Перелома он изучал старинные манускрипты и магические практики, состоял в различных оккультных кружках или разрабатывал собственное мистическое учение. Новое время неожиданно даже для него самого расширило и углубило его способности, поставив вровень с Папюсом, Сен-Жерменом и графом Калиостро.

Движение: *Белое;*
Происхождение: *Интеллигент;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d12, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Внимание d4, Драка d4, Лечение d6, Образование Классическое d10, Образование Реальное d6, Оккультизм d10, Провокация d4, Расследование d10+2, Стрельба d4, Убеждение d4;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Не от мира сего, Слабак;*
Черты: *Ангел-хранитель*, Иссушение духа, Мистический дар: Оккультизм, Образование, Пункты Силы;*
Силы: ПС *15, Взрыв, Исцеление, Невидимость, Стрела, Призыв союзника, Усилить/Ослабить параметр;*
Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое).*

♥ Первопоходник

Он был с Белым Движением с первых дней его существования и останется до последнего мига своей жизни. Это благородный воин, чьим наиболее грозным оружием являются внутренняя дисциплина и глубокая искренняя вера. Лишённый страха смерти и не цепляющийся за свою бренную оболочку он готов вынести любые тяготы и лишения во имя торжества Белого дела. С молитвами и гимнами на устах идёт он в бой, увлекая за собой сомневающихся и вдохновляя соратников на чудеса героизма.

Движение: *Белое;*
Происхождение: *Дворянин;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d10, Сила d8, Выносливость d8*
Навыки: *Внимание d4, Вождение d4, Выживание d6, Драка d12+1, Запугивание d4, Лечение d4, Маскировка d6, Метание d6, Стрельба d8, Убеждение d4 (-4), Уличное чутьё d4 (-4)*
Харизма: +2/-2; **Шаг:** 5; **Защита:** 8; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Враг (крупный), Дворянская честь, Контуженный (мелкий);*
Черты: *Ангел-хранитель*, Ангельская непоколебимость*, Ангельская прозорливость*, Блок, Боевая ярость, Избранный, Именное оружие (шашка), Образование, Первопоходник, Сопротивление сверхъестественному (Вера);*
Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое), шашка (2d8+1), гранаты (5) (3d6-2, 5/10/20, СШ).*

♥ Сыщик

В прошлом — полицейский, следователь царской охранки, жандармский офицер или просто одарённый дилетант. Задачи сыщиков разнообразны: кроме борьбы с преступностью он предупреждает теракты, противостоит подпольным агентурным сетям, борется с подстрекателями и агитаторами, предупреждает коррупцию и злоупотребления чиновников и промышленников, отслеживает настроения в среде разлагающейся интеллигенции.

Движение: *Белое;*
Происхождение: *Мещанин;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Взлом d6, Внимание d6+2, Вождение d4, Выслеживание d6, Драка d6, Лазанье d6, Маскировка d6, Провокация d4, Расследование d6+2, Ремонт d4, Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d8+2;*
Харизма: 2; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Враг (крупный), Городской житель;*
Черты: *Быстрая реакция, Исследователь, Шестое чувство;*
Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое).*

Зелёное Движение

♣ Громила

Красные называют их люмпенами, Белые — отбросами общества, но не любит их никто. Родившись в трущобах, они привыкли пробивать себе путь в жизни собственными кулаками. Громилы объединены в многочисленные городские банды, постоянно выясняющие между собой отношения, но никогда не отказывающие себе в удовольствии отдубасить незадачливого прохожего.

Движение: *Зелёное;*
Происхождение: *Деклассированный;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d4, Сила d10, Выносливость d10*
Навыки: *Взлом d6, Внимание d6, Военное дело d4, Выслеживание d4, Драка d8+2, Запугивание d4, Маскировка d8, Провокация d4, Расследование d4, Стрельба d6, Убеждение d4, Уличное чутьё d8*
Харизма: -1; **Шаг:** 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;
Изъяны: *Дурная привычка (мелкий), Неграмотность;*
Черты: *Глоток мужества, Мастер боевых искусств, Тяжёлая рука;*
Вооружение: *наган (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, ББ1, Револьвер), кулак (d10 +d4).*

♣ Казак

Добрый молодец одного из одиннадцати казачьих войск Российской Империи, разбросанных по самым беспокойным окраинам огромной державы. Их предки сражались со степняками, покоряли Сибирь и Дальний Восток, гнали Наполеона до самого Парижа и наводили ужас на немцев и австрияков на полях сражений Великой Войны. На всех фронтах Гражданской Войны и в армиях всех гособразований казаки делают то, что умеют лучше всего — сражаются без страха и жалости.

Движение: *Зелёное;*
Происхождение: *Казак;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*
Навыки: *Верховая езда d10, Внимание d6, Военное дело d6, Выживание d4, Выслеживание d4, Драка d8, Запугивание d4, Лазанье d4, Маскировка d4, Плавание d4, Стрельба d8, Убеждение d4-5, Уличное чутьё d4-5;*
Харизма: -3; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Аура опасности;*
Черты: *Верный зверь, Контратака, Меткий стрелок, Сила Земли-Матушки*, Твёрдая рука;*
Вооружение: *винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 10, ББ2), шашка (2d8), бурка (Броня 1, защищает торс и руки), гранаты (2) (3d6-2).*

♣ Колдун

Чаклун, целитель и знахарь, он, как его деды и прадеды, служит неведомым силам и языческим богам. Хранители древних знаний-вед, чудотворцы и целители — колдуны и колдуньи испокон веков были источниками страха и последней надежды для односельчан. Ведь это они справляются с неподвластными обычной медицине болезнями, привораживают неверных супругов и насылают проклятья на скот и потомство. А что они могут теперь, после Перелома, ведомо только силам Иного Мира.

Движение: *Зелёное;*
Происхождение: *Крестьянин;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d10, Сила d4, Выносливость d10;*
Навыки: *Внимание d6, Выживание d6, Драка d6, Запугивание d4, Колдовство d10, Лечение d8, Маскировка d4, Стрельба d6;*
Харизма: -2; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Изъяны: *Неграмотность, Неотёсанный,*
Черты: *Мистический дар: Колдовство, Пункты силы, Сила Земли-Матушки*, Травничество;*
Силы: ПС *15, Друг Зверей, Исцеление, Ослепление, Превращение, Призыв духа, Рассеивание, Смерч;*
Вооружение: *обрез (1-3d6/2d10, 5/10/20, Обойма 2, Дробовик), посох (2d4, Защита +1, Дальность 1, Двуручное).*

♣ Офеня

Казалось, мир забыл офеней-коробейников, бродячих торговцев, пешком исходивших всю Русь-матушку. Но с недавних пор путников с коробами всё чаще видят на Красной Земле. Кроме торговли у них есть и другие, скрытые от глаз цели. Но какие — они никогда не скажут.

Движение: *Зелёное;*
Происхождение: *Крестьянин;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d10*
Навыки: *Взлом d4, Внимание d6, Выживание d4, Драка d6, Запугивание d4, Маскировка d6, Провокация d6, Ремонт d4, Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d8;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Изъяны: *Неграмотность, Неотёсанный;*
Черты: *Везение, Все свои*, Звериное чутьё*, Запасливый, Прирождённый торговец, Подмога Земли-Матушки*, Сила Земли-Матушки*;*
Вооружение: *обрез (1-3d6, 5/10/20, Обойма 2, Дробовик), нож (d6 +d4), гранаты (3) (3d6-2, СШ).*

♣ Характерник

Из глубины веков доходят предания о великих казачьих воителях, непревзойдённых мастерах боя и обладателях тайного колдовского знания. Их не берёт ни штык, ни пуля, а в сече они стоят сотни обычных бойцов.

Движение: *Зелёное;*
Происхождение: *Казак;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d8, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Верховая езда d8, Внимание d4, Военное дело d6, Выживание d4, Драка d10, Запугивание d4, Колдовство d8, Метание d4-4, Стрельба d10-2, Убеждение d4-5, Уличное чутьё d4-5 \;*
Харизма: -3; **Шаг:** 5; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7;
Изъяны: *Аура опасности, Одноглазый;*
Черты: *Амбидекстр, Атака с двух рук, Громовой удар*, Мистический дар: Колдовство, Каменные кости*, Круговой удар, Сила Земли-Матушки*, Стальные нервы, Твёрдая рука;*
Силы: ПС *10, Дар Воина, Исцеление, Превращение, Проворство, Сокрушение, Сон, Увеличение/уменьшение, Щит;*
Вооружение: *шашка (2) (d10 +d8), наган офицерский (2) (2d6+1, 12/24/48, 7, 1, Револьвер, Полуавто).*

Чёрное Движение

♠ Анархомистик

Не все обладатели Пламени отдают себе отчёт в том, что именно даёт им сверхъестественную силу. Анархомистики понимают это очень хорошо и постоянно совершенствуют свой мистический дар, взращивая и разжигая внутренний Пламень.

Движение: *Чёрное;*
Происхождение: *Интеллигент;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d4, Образование Классическое d6, Расследование d6, Стрельба d6, Фарт — Усилить/Ослабить параметр d10, Фарт — Стрела d10, Фарт — Проворство d10;*
Харизма: -2; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Не от мира сего;*
Черты: *Дьявольское везение*, Дуракам везёт*, Мистический дар: Фарт, Новая сила (2), Образование, Подчинение Пламени;*
Вооружение: *баунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое).*

♠ Террорист

Для Чёрных террор — это истинный смысл существования. Их умения обращаться с оружием, взрывчаткой, навыки подпольной работы, а также мистическая сила оказались широко востребованными в условиях гражданской войны, и ни один крупный политик на Красной Земле, будь он большевиком или монархистом, не может чувствовать себя в полной безопасности.

Движение: *Чёрное;*
Происхождение: *Чужестранец;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Внимание d6, Драка d8, Запугивание d4, Метание d8, Стрельба d10, Фарт — Взрыв d10, Фарт — Разрушительное поле d10, Фарт — Дар Воина d6;*
Харизма: -2; **Шаг:** 5; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Невежда;*
Черты: *Блок, Дьявольское везение*, Мистический дар: Фарт, Новая сила (2), Полезные связи, Рок-н-ролл!*
Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое), кортик (2d4), Томмиган: 2d8, 12/24/48, 8, 1, Автоматическое), гранаты (7) (3d6-2, 5/10/20, СШ), гранаты газовые (2) (4d6, 5/10/20, БШ).*

♠ Фартовый

Член одной из организованных преступных группировок, опытный налётчик, ловкий вор или матёрый «медвежатник». Кумир уличной шпаны он поднялся из грязи городских подворотен и портовых трущоб до вершины преступной иерархии. Жизнь фартовых проходит в дерзких налётах, схватках с конкурентами за территории и безудержных гулянках.

Движение: *Чёрное;*
Происхождение: *Деклассированный;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Взлом d4, Внимание d6, Драка d6, Запугивание d4, Маскировка d10, Провокация d6, Ремонт d4, Стрельба d8, Убеждение d6, Уличное чутьё d10;*
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Дурная привычка (мелкий), Неграмотность;*
Черты: *Дьявольское везение*, Везение, Врёшь не возьмёшь!*, Как рыба в воде*, Карта бита!*, Мы подошли из-за угла*, Умри ты сегодня, а я завтра!*;*
Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое), выкидной нож (2d6), граната.*

Сверхъестественные существа

Сверхъестественные существа на Красной Земле бывают трёх видов: нежить, чудовища и духи.

Нежить представляет собой людей, оживших или оживлённых после смерти с помощью магии Иного Мира. Существует два вида нежити: низшая и высшая. Независимо от разновидности, низшая нежить — это примитивно мыслящие существа, полностью поглощённые единственной целью служения идеалам *движения*, её представители всегда являются *статистами*. Высшая нежить сохраняет черты прежней человеческой личности, но её поведение всё равно меняется из-за отпечатка Иного Мира, её представители всегда являются *дикими картами*, т. к. это уникальные персонажи. Подробнее о нежити смотри на стр. 113 в главе 4 «Тайны Красной Земли».

Чудовища — это люди, животные и даже природные явления, до неузнаваемости изменённые влиянием Иного Мира. В большинстве случаев они обладают огромной физической и магической силой, но при этом низким интеллектом. Они существуют только для войны, проявляя враждебность ко всему живому, в том числе и к представителям своего *движения*. Каждое чудовище уникально, но встречаются некоторые устойчивые разновидности.

Духи — это обитатели Иного Мира, проникшие на Красную Землю в результате Перелома. Каждому движению соответствует свой вид духов. Духи очень сильны и обладают обширными сверхъестественными способностями, в т. ч. *Мистическими дарами*. Их долгое нахождение среди людей затруднительно, поэтому они редко вмешиваются в их дела напрямую, предпочитая действовать через посредников: рядовых сторонников *движений*, нежить и чудовищ. Дух не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*; будучи *дикой картой*, не получает штрафы за *ранения*; не подвержен воздействию болезней и ядов.

По своей роли в игре сверхъестественные существа могут быть трёх типов: боец, маг и хитрец. Роль помогает ведущему понять, какое место в его игре оно может занять. Бойцы полагаются на открытый бой, маги используют сверхъестественные силы и мистические навыки, а хитрецы действуют уловками и ударами в спину.

Силу каждого сверхъестественного существа сложно оценить «на глазок», поэтому в их описании указан боевой рейтинг, рассчитанный по правилам «Дневника авантюриста», стр. 129.

Красная нежить – некробионты

Человек, воскрешённый после смерти с помощью Новой науки, называется некробионтом.

Некробионт-Спец-единица

Спец-единицы создаются в результате простой операции некробиотизации. Они обладают интеллектом животного и понимают только простейшие команды. Каждая спец-единица создаётся для выполнения определённой работы: сельскохозяйственной, горной, металлургической или для войны. Они получают соответствующий этой работе *навык* на уровне d6 (для военных спец-единиц — *Стрельба*) и могут использовать свой *фокус* для её осуществления, но таких спец-единиц существует не так много из-за сложности их создания.

Боевой рейтинг: 4/6;
Образ: *Боец;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 3; **Стойкость:** 7;
Навыки: Драка d6, Внимание d6, Маскировка d4, Ремонт d8+2 (у рабочих) или Стрельба d6+2 (у солдат);
Особенности:

- **Нежить:** +2 к *Стойкости*, +2 к попытке *выйти из шока*, *прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.
- **Фокус:** +2 к действиям для исполнения своей цели. Военные спец-единицы получают +2 к *Стрельбе*, что делает их более опасными противниками.
- **Слабость к Новой науке:** Спец-единицы созданы таким образом, чтобы создателям было легко с ними совладать. Они получают штраф -4 к проверкам на сопротивление *силам* при использовании Новой науки, а *силам*, влияющим на разум, вообще не могут сопротивляться.

Вооружение:
Рабочие: инструмент (d4 +d6, Ломается при 1 на *Драке*);
Солдаты: винтовка (2d8, 50/100/200, штык 2d6, дальность 1, Защита +1).

Некробионт-боец

Продукт сложной операции некробиотизации., обликом и поведением эти некробионты практически не отличаются от человека, за исключением нескольких не бросающихся в глаза деталей. Тем не менее, на них словно лежит некая печать смерти, заставляющая окружающих настораживаться, испытывая смутный дискомфорт от нахождения с ними рядом.

Боевой рейтинг: 15;
Образ: *Боец;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Маскировка d4, Стрельба d8, Верховая езда d6, Запугивание d6;*
Особенности:

- **Нежить:** +2 к *Стойкости*, +2 к попытке *выйти из шока*, *прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.
- **Вампиризм:** Некробионт может пить кровь живых людей, чтобы восстановить свои силы. Если он удерживает жертву в захвате и наносит ей урон в результате встречной проверки, равный своей *Силе*, плюс дополнительный d6 при *подъёме* (см. «Дневник авантюриста», стр. 77), он мгновенно исцеляет себе одно *ранение* за каждый *подъём*, полученный при нанесении *урона*. *Ранение* наносится жертве в горло. Он также может пить кровь жертвы, находящейся *при смерти*. В таком случае он может исцелить себе одно *ранение*, а жертва (как *статист*, так и *дикая карта*) умирает.
- **Блок:** +1 *Защита*.
- **Атака с двух рук:** Персонаж осуществляет проверку атаки каждой рукой отдельно, игнорируя штраф за несколько действий.
- **Стальные нервы:** Игнорирует 2 единицы штрафа за *ранения*.
- **Лозунг** «Ни шагу назад!»: За 1 *фишку* все союзники выходят из состояния *шока*.

Вооружение: маузер C96 (2d8, 15/30/60, ББ 2), шашка (2d8)

Некробионт-шпион

Боевой рейтинг: 12;
Образ: *Хитрец;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Маскировка d6, Стрельба d6, Выслеживание d8, Расследование d6, Уличное чутьё d6, Запугивание d6;*
Особенности:

- **Нежить:** +2 к *Стойкости*, +2 к попытке *выйти из шока*, *прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.
- **Вампиризм:** Некробионт может пить кровь живых людей, чтобы восстановить свои силы. Если он удерживает жертву в захвате и наносит ей урон в результате встречной проверки, равный своей *Силе*, плюс дополнительный d6 при *подъёме* (см. «Дневник авантюриста», стр. 77), он мгновенно исцеляет себе одно *ранение* за каждый *подъём*, полученный при нанесении *урона*. *Ранение* наносится жертве в горло. Он также может пить кровь жертвы, находящейся *при смерти*. В таком случае он может исцелить себе одно *ранение*, а жертва (как *статист*, так и *дикая карта*) умирает.
- **Лозунг** «Слово комиссара»: За 1 *фишку* заставляет противников прекратить бой и внимательно слушать персонажа до его следующей инициативы.
- **Мастер на все руки:** Когда персонаж осуществляет проверки *нетренированных навыков*, связанных со *Смекалкой*, он использует d4 вместо d4-2.
- **Убийца:** +2 к любым проверкам *урона*, если застаёт врага *врасплох*.
- **Шестое чувство:** Персонаж осуществляет проверку *Внимания* со штрафом -2 за мгновенье до того, как его успеют *застать врасплох*. При *успехе* в первом *раунде* сражения персонаж уже наготове.

Вооружение: браунинг (2d6, 12/24/48, ББ 1, Полуавтомат), кортик (d6 +d4).

Красные чудовища — псевдоантропы

Псевдоантропы — это живые люди, изменённые с помощью Новой Науки. Они обладают силами, намного превосходящие человеческие. Есть и обратная сторона: на настоящем этапе развития Новой Науки невозможно добиться полного сохранения у псевдоантропа человеческой личности. Вторая природа: техническая, животная или волновая — вытесняет человеческую, делая поведение гибрида непредсказуемым. Несмотря на это, в умелых руках учёных Красного Движения псевдоантропы — это сильнейшее оружие в классовой борьбе.

Зооантроп-примат

Зооантроп — это результат опытов Новой Науки по скрещиванию людей и животных. Чаще всего это происходит путём некробиотического вживления человеческих органов животным (например, гипофиза — собаке-дворняжке), органов животных — человеку (например, жабр для подводного дыхания) либо непосредственного скрещивания человека и животного.

Боевой рейтинг: 6;
Образ: *Боец;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d4, Характер d4, Сила d12, Выносливость d10;*
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d8, Маскировка d6, Лазанье d8, Плавание d8, Внимание d8, Запугивание d6;*

Особенности:

- **Прыжок:** Существо может прыгнуть на 1d6 клеток в длину и получить +4 к проверкам *атаки* и *урона*, его *Защита* уменьшается на 2 до его следующего действия.
- **Крепкий:** Даже находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.
- **Быстроногий. :** *Бег* d10 вместо d6.
- **Амбидекстр:** Не получает штраф -2 за работу непривычной рукой.
- **Атака с двух рук:** Персонаж осуществляет проверку атаки каждой рукой отдельно, игнорируя штраф за несколько действий.
- **Ядовитый укус.** Яд -2, *удушающий*.
- **Берсерк:** Сразу после получения *ранения* (включая *шок* от физического повреждения) зооантроп должен осуществить проверку *Смекалки*, иначе он превратится в *Берсерка* (см. описание в «Дневнике авантюриста», стр. 34).

Вооружение: когти (d12 +d4), шашка (d12+d8), укус (d12 +d6, Яд, необходим захват).

Техноантроп-«Страж Революции»

Последняя новинка Новой науки, полученная в конце 1921-го года в Уральском отделении Высшего Экспериментального Института — это техноантропы, гибрид человека и механизма. Они выглядят как антропоморфные ходячие механизмы и соединяют в себе человеческое сознание и разрушительную мощь боевой техники. Техноантропов очень мало, и они высоко ценятся. «Страж Революции» — это самая распространённая модель, используемая для охраны ключевых объектов и для опасных боевых операций.

Боевой рейтинг: 10;
Образ: *Боец;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 11;
Навыки: *Драка d6, Внимание d10, Стрельба d8, Метание d6;*
Особенности:

- **Бесстрашный:** Не поддаётся *страху* и *Запугиванию*.
- **Броня +4: Гиломорфная броня.**
- **Механизм:** +2 при попытке *выйти из шока* Не получают дополнительного урона от прицельных атак. Не подвержены воздействию болезней и ядов.
- **Тепловидение:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

Вооружение: молот (d10+d8, ББ 2 против жёсткой брони, Защита – 1, Двуручное), пулемёт Льюиса (2d8, 24/48/96, Автоматическое), газовые гранаты: фосген (4d6, 5/10/20)

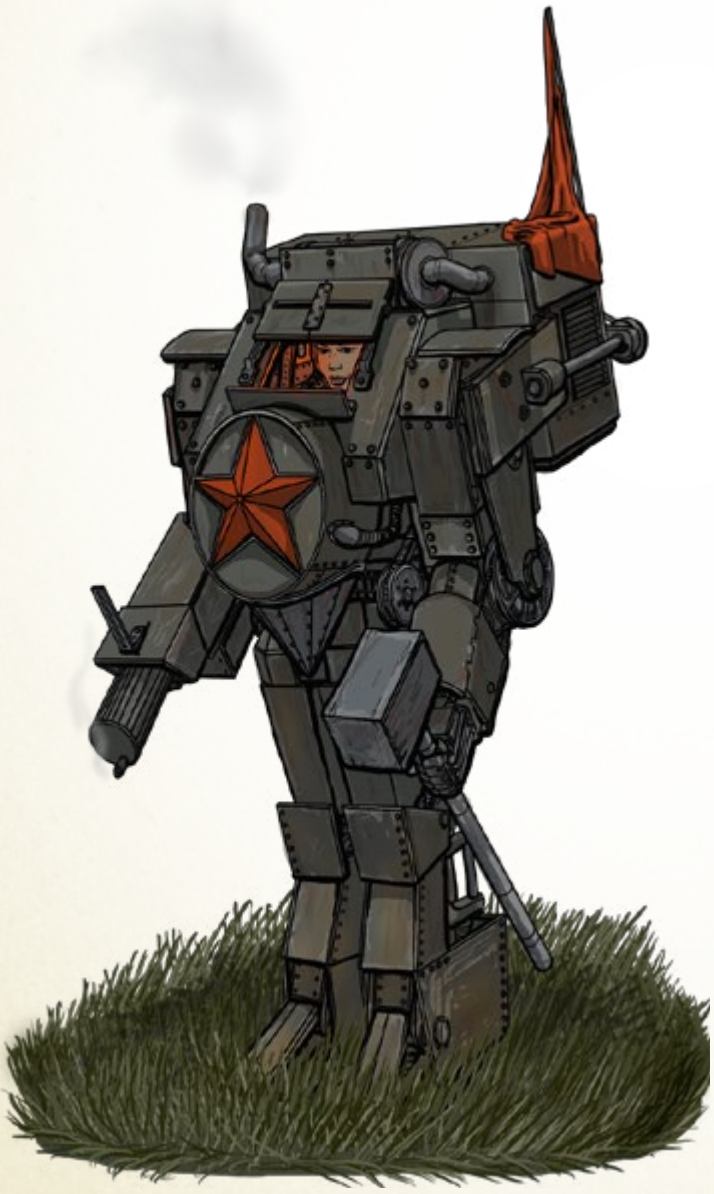
Техноантроп-«Красный Гнев»

Техноантроп «Красный Гнев» — вершина пролетарской науки. Его силы непревзойдённы, но существует лишь три подобных экземпляра. Один охраняет Мавзолей, другой недавно отправлен на Царицынский фронт, а местонахождение третьего сохраняется в секрете.

Боевой рейтинг: 26;
Образ: *Боец;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d8, Характер d6, Сила d12, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 15;
Навыки: *Драка d10, Внимание d8, Стрельба d8, Метание d8, Новая наука d8, Выслеживание d6;*
Особенности:

- **Бесстрашный:** Не поддаётся *страху* и *Запугиванию*.
- **Броня +4: Гиломорфная броня.**
- **Механизм:** +2 при попытке *выйти из шока* Не получают дополнительного урона от прицельных атак. Не подвержены воздействию болезней и ядов.
- **Тепловидение:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.
- **Новая наука:** «Красный Гнев» обладает *Мистическим даром*. Все принадлежащие ему устройства Новой науки встроены в его тело в виде *привоев*. Запас ПС каждого из его устройств — 15. *Аспект сил — Огонь. Силы: Проворство, Волна, Разрушительное поле.*
- **Крупный:** «Красный Гнев» в высоту больше двух метров. Атакующие персонажи получают +2 к проверкам атаки.
- **Иммунитет к огню:** Огонь не наносит повреждений «Красному Гневу».
- **Размер:** 4.

Вооружение: молот (d12 +d8), огнемёт (2d10, Игнорирует броню. Обычно имеет 3d6 зарядов, КШ), газовые гранаты: иприт (5d6, 5/10/20).



Флуктуантроп

Другое, не менее впечатляющее открытие было сделано в начале 1922-го года в Московском отделении Высшего Экспериментального Института. Это флуктуантропы — соединение человека с радиоволной. Человеческий индивид, обработанный при помощи флюктуатических методов, приобретает способность к волновому распространению своей личности на расстояние, трансформируя её в радио-волну. Эта возможность даёт ему могущественные, пока ещё не изученные до конца силы, позволяющие подавлять чужое сознание, создавать разрушительные звуковые колебания и совершать другие сверхъестественные с точки зрения старых суеверий действия.

Боевой рейтинг: 16;
Образ: *Маг;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d10, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Шаг 8; **Защита** 6; **Стойкость** 5;
Навыки: *Драка d4-2, Внимание d8, Стрельба d8, Провокация d8;*
Особенности:

- **Бесплотный:** Флуктуантропа невозможно поразить обычным оружием. Его можно заметить только в том случае, если он сам пожелают этого. На бесплотных существ можно воздействовать при помощи магических предметов, зачарованного оружия и сверхъестественных сил.
- **Полёт:** Флуктуантроп может летать по воздуху с *Шагом* 8, вертикальная маневрённость 3. Не может *бежать*.
- **Ночное зрение:** Позволяет игнорировать штрафы за плохое освещение.
- **Бесстрашный:** Не поддаётся *страху* и *Запугиванию*.

• **Физическое колебание:** Сбить навзничь цели в пределах *конусного шаблона*, если они не пройдут *встречную проверку Силы* со штрафом -2.

• **Психическое колебание:** Цели в пределах *большого шаблона* должны осуществить *проверку страха* со штрафом -2, *Дистанция* 20 *клеток*.

• **Инфразвуковое колебание:** Флуктуантроп испускает волны, подавляющие волю жертвы. Цели в пределах *среднего шаблона* засыпают при провале проверки *Характера* со штрафом -2. *Дистанция* 20 *клеток*.

• **Ультразвуковое колебание:** 2d10 *урона* в пределах *конусного шаблона* при провале проверки *Ловкости* целей против *Смекалки* Флуктуантропа. Соответствует *тяжёлому оружию*.

• **Рассеивающее колебание:** *Встречная проверка Смекалки* Флуктуантропа против *сверхъестественного навыка* цели, чтобы прервать действие *силы* или помешать активировать новую (нужно быть *наготове*). Штраф -2, если *сила* цели иной природы. *Дистанция* 10 клеток.

• **Оглушение:** Цель, получившая урон от *Звукового удара*, должна осуществить проверку *Выносливости* со всеми штрафами, связанными с *шоком*. В случае *провала* жертва оказывается в *шоке* и не может предпринять попытки *выйти из шока* на протяжении 1d6 раундов.

Вооружение: звуковой удар (2d6, 5/10/20, может применяться в ближнем бою, Оглушение).

Красные духи – технобионты

Игнатов Платон Семёнович, инженер, беженец из Советской России:

«Сначала они хотели объявить меня сумасшедшим, но когда к делу подключилось ЧК, меня заклеймили врагом народа. Неважно уже, как я вырвался из их ежовых рукавиц. По сравнению с тем ужасом, который я испытал, столкнувшись с Теми, это просто мелкое переживание. Я готов свидетельствовать перед народом, на служение которому я могу положить свою жизнь, что 14-го декабря 1921-го года на участке железной дороги под Рязанью я видел оживший бронепоезд.

Тогда у нас кончился уголь, и мы подошли к станции, чтобы загрузить ещё. Ничто не предвещало опасности, когда я услышал нечеловеческие вопли из локомотива. Мы все бросились туда, и случилось так, что я вошёл в кочегарку первым. Того, что я увидел, я уже никогда не забуду. Повсюду разрубленные, изувеченные тела, оторванные руки и ноги и — кровь! Повсюду была кровь. Она не выливалась из щелей, а как будто впитывалась в стальные стены паровоза. Он словно пил её. Потухшая печь внезапно снова зажглась, но в ней уже не было угля. В ней горела кровь, горела жизненная сила экипажа, сожранного этим чёртовым механизмом. Не знаю как, но я почувствовал, что нахожусь в чреве живого существа. Я в ужасе бросился к двери, но она оказалась заперта. Снаружи в неё уже барабанили солдаты. И в этот миг Оно принялось и за меня. Как будто вся кабина стала магнитом, а моя плоть стала железной. Невероятная сила начала тянуть меня в разные стороны, разрывая на части. От дикой боли я чуть не потерял сознание, но всё же успел увидеть, как моя кровь, обильно вытекавшая из оторванной руки, потоком полилась на пол и начала впитываться. Оно жадно пило меня, становясь с каждой секундой сильнее. Кто-то из солдат бомбой взорвал дверь, и я из последних сил выпрыгнул, успев прокричать, чтобы не смели входить. Уже падая в обморок, я услышал, как паровоз отходит и, пыхтя, набирает скорость. Из труб валил багрово-красный дым. Когда я пришёл в себя, мне рассказали, что отойдя от станции, бронепоезд без экипажа проехал ещё несколько вёрст, обстрелял из своих пушек какую-то деревню и был уничтожен артиллерией уже на подступах к Рязани. Стоит ли говорить, что на пушках у него тоже никого не было? Оно стреляло само...»

Это не единственное свидетельство существования технобионтов, мне и самому приходилось видеть их. Слава Богу, не такой величины, как бронепоезд. Но выглядит это примерно одинаково: неожиданно какой-то механизм перестаёт слушаться людей и начинает действовать самостоятельно, превращается в голема. Чтобы поддерживать своё существование, технобионт должен питаться человеческой кровью. Он использует нечто, подобное известному в спиритических кругах эффекту телекинеза, чтобы разрывать на части плоть оказавшихся рядом людей и добывать их кровь. Он впитывает её всем своим корпусом без остатка. Насколько я мог понять, чем сложнее и массивнее механизм, тем больше ему требуется крови.

Я могу предположить, что механизмы, созданные с использованием Новой науки (из так называемых гиломорфных материалов) будут с ещё большей вероятностью становиться технобионтами и требовать ещё больше человеческой крови. Возможно, у них есть и некоторые магические способности. Я говорю об этом так уверенно, потому что уже не раз в печати мелькали сообщения о том, что эти хвалёные устройства периодически выходят из-под контроля, и с ними происходят необъяснимые катастрофы.

Потребность в крови роднит технобионтов с Красной нежитью — некробионтами. Последним она также необходима, чтобы «жить». Видимо, в этом и есть метафизическая суть Красного движения: поддерживать существование высокоорганизованной материи (говоря языком естествознания) с помощью прямого вливания жизненной энергии в форме крови живых людей. Кстати некробионты для Красных духов — это не солдаты, а скорее строители, ремесленники. Они должны создавать как можно больше механизмов, которые впоследствии оживут и станут управлять «Новым Миром». От того и зацикленность господ большевиков и эсеров на ручном труде. «Владыкой мира будет Труд», говорите? Интересно, вы сами-то понимаете, КТО в действительности будет этим владыкой?

Ожившие машины — это самое простое понимание Красных *духов*-технобионтов. На самом же деле, их суть — ожившая организованная материя. Приближая Слияние, они стремятся превратить весь мир в огромный единый механизм, где не будет места проявлениям личности, а над всем будет властвовать только необходимость выполнения своей функции. По сравнению с этим, муравейник — это царство личной свободы! Красные *духи* направляют своё *движение* в сторону максимального замещения человека машиной, устранения его из производственного процесса. Они бы с радостью обошлись без людей, но не могут. Дело в том, что без живой человеческой крови они не могут жить в нашем мире. Поэтому людям они уготовали роль поставщиков крови и создателей новых тел для себя. Магия Новой науки, которую они дали людям, также направлена только на то, чтобы создавать более совершенные механизмы — вместилища технобионтов.

Технобионты обладают собственным разумом, стремящимся загнать весь окружающий мир в схемы, следующие из функциональной принадлежности данного механизма (возможно, это обусловлено мыслями его изобретателя). Так, оживший бритвенный станок будет стремиться воплотить идеал общества, в котором не будет бород и небритости (или по крайней мере не будет терпеть бородатых вокруг себя), а ожившая печь-«буржуйка» — мир без холода.

Особенности технобионтов:

• **Основа**: Технобионт — это ожившая техника, поэтому его способности во многом зависят от того, какой именно механизм был оживлён. Его движение осуществляется по правилам движения техники (см. «Дневник авантюриста», стр. 102), поэтому если техника не может двигаться, то и технобионт не может. Технобионт не имеет *Ловкости*, *Силы* и *Выносливости*, а его *Стойкость* и *Шаг* равны таковым у техники; *Харизма* равна 0. *Защита* технобионта равна 2, но шанс попадания по нему может изменяться из-за *размера* (см. таблицу ниже) и скорости движения (см. «Дневник авантюриста», стр. 104). *Смекалка* и *Характер* технобионта, а также количество известных ему *сил Новой науки* и запас *пунктов силы* зависят от величины оживлённой техники. Технобионт обладает навыками *Внимание*, *Вождение*, *Пилотирование* и *Новая наука*, значение которых равно значению *Смекалки*. *Вождение* и *Пилотирование* применяются технобионтом только по отношению к себе, т. е. с их помощью он перемещается. Таким образом, движение для технобионта является действием, требующем проверки. Если в тот же раунд он хочет произвести ещё одно действие, то получит штраф -2 ко всем действиям.

• **Топливо**. Чтобы действовать, технобионту необходимо топливо, причём не простой бензин, а исключительно человеческая кровь или красный керосин (стр. 125). Один заряд, даваемый красным керосином (0,25 литра), позволяет ему действовать в течение 3-х раундов. Количество зарядов красного керосина, которое может единовременно вместить в себя технобионт, зависит от его размера (см. таблицу выше). Кровь, полученная от живого человека, эквивалентна 100 зарядам красного керосина (см. Вампиризм). Если механизм имеет бензобак, красный керосин или кровь заливаются в него, но с таким же успехом эти жидкости могут быть вылиты и прямо на корпус технобионта — они сразу впитываются.

• **Бесстрашный:** Не поддаётся *страху* и *Запугиванию*.

• **Механизм:** +2 при попытке *выйти из шока*. Не получают дополнительного урона от прицельных атак. Будучи *дикими картами*, не получают штрафов за *ранения*. Не подвержены воздействию болезней и ядов.

• **Тепловидение:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

• **Телекинез:** *Дистанция* равна *Смекалке*. При успешной проверке *Смекалки* может перемещать предметы (весом равным Характер *x* 5 при *успехе* и Характер *x* 25 при *подъёме*) на одну *дистанцию* в *раунд*. Живые существа могут осуществить *встречную проверку Характера* или *Силы* (если есть, за что держаться) против *Смекалки* технобионта, чтобы остаться на месте. Может атаковать предметами в пределах *дистанции* за свою *Смекалку*, урон оружием ближнего боя считается от *Характера*. При столкновении жертвы со стеной она получает урон (*Характер технобионта*+d6). Технобионт может применять *телекинез* любое количество раз за раунд, каждое следующее накладывает дополнительный штраф -2 на проверки. Он также может увеличить вес предметов, которые может перемещать, за каждый штраф -2 к проверке *Смекалки* множитель увеличивается на 1 (или на 5 при *подъёме*). Если технобионт является оружием, то он может применять телекинез в отношении себя, чтобы стрелять (игральная кость, соответствующая атаке, равна Смекалке).

• **Вампиризм:** Технобионт может осуществить захват с помощью *телекинеза*, он применяет своё значение *Смекалки* вместо *Драки*, *Силы* или *Ловкости*. Если технобионт держит жертву в захвате, он может пить её кровь, осуществляя *встречную проверку Смекалки* против её *Силы* или *Ловкости*. В случае успеха он наносит *урон*, равный его *Характеру*, а также дополнительный d6 *урона* в случае *подъёма* так же, как обычно. За каждый *подъём* при проверке *урона* технобионт может вылечить себе одно *ранение* или восстановить 5 *пунктов силы*, или получить достаточно топливо для получаса (300 раундов) движения. Он также может пить кровь жертвы, находящейся *при смерти*, которая соприкасается с ним. В таком случае он может исцелить себе одно *ранение*, а жертва (как *статист*, так и *дикая карта*) умирает.

• **Новая наука:** Технобионт обладает м*истическим даром*, все необходимые устройства считаются встроенными в его корпус. Запас *пунктов силы* каждого устройства равен 10.

• **Голос:** Технобионт может говорить, создавая постукивание азбукой Морзе.

Пример механизма	Бонус к попаданию	Смекалка/Характер	Силы	ПС	Заряд красного керосина
Малый механизм(патефон, часы), ручное оружие	Мелкий (-2)	d6/d4	1	10	100
Автомобиль, крупный механизм (станок), станковый пулемёт		d8/d6	2	10	200
Броневик, артиллерийское орудие	Крупный (+2)	d10/d8	3	15	400
Танк, аэроплан	Крупный (+2)	d12/d10	4	15	800
Бронепоезд, дирижабль	Огромный (+4)	d12+1/d12 и выше	5+	20	1600

♦ Технобионт — Бронеавтомобиль

Боевой рейтинг: 28;
Образ: *Маг;*
Движение: *Красное;*
Характеристики: *Смекалка d10, Характер d8;*
Шаг: 5/16; **Защита:** 2; **Стойкость:** 13 (5);
Навыки: *Внимание d10, Вождение d10, Новая Наука d10;*
Особенности:
- **Дух.**
- **Технобионт.**
- **Броня, тяжёлая, 5.**
- **Крупный:** Атакующие технобионта-броневик персонажи получают +2 к проверкам атаки.

Вооружение: пулемёт «Максим» (2) (2d10, 24/48/96, автоматическое, активируется телекинезом);
Силы: ПС 15, *Ужас, Оглушение, Разрушительное поле.*

Белая нежить – Бессмертные

Некоторые души настолько сильны в своей верности движению, что не покидают Мир Людей окончательно, оставаясь в нём до тех пор, пока их долг не будет выполнен. Их называют Бессмертными.

Низший Бессмертный

Низшие Бессмертные существуют для единственной цели: выполнять свой обет. Они полностью теряют черты своей прежней личности, остаётся лишь их функция.

Боевой рейтинг: 5;
Образ: *Боец;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Шаг: 6, **Защита:** 6, **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d6+2, Внимание d6, Маскировка d4, Запугивание d6;*
Особенности:
- **Нежить:** +2 *Стойкости*, +2 при попытке *выйти из шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.
- **Фокус:** +2 к действиям для исполнения своей цели. Бессмертные-воины получают +2 к *Драке*, что делает их гораздо более опасными противниками.
- **Символ:** Низший Бессмертный должен находиться на расстоянии не далее 10 *клеток* от своего *символа*, обычно знамени полка. Если по каким-то причинам он покинет эту область, он получает штраф -2 ко всем проверкам и к *урону* и будет с максимальной возможной скоростью двигаться в его сторону, чувствуя направление интуитивно. При уничтожении *символа*, с которым он связан, Бессмертный погибает.
- **Вечное служение:** Бессмертный, чья телесная эктоплазмическая оболочка разрушена, на время удаляется в Иной Мир, чтобы восстановить её, после чего он снова в строю. Единственный способ полностью уничтожить Бессмертного — это лишить его связи с Миром Живых, *символа* того дела, которому он себя посвятил. До тех пор, пока *символ* существует, Бессмертный будет возрождаться рядом с ним через 1 день после смерти.
- **Бесплотный:** Бессмертный может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — обычное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены, но не летать.
- **Рукопашный бой:** Низшие Бессмертные сражаются только врукопашную.

Вооружение: *винтовка со штыком (2d6, дальность 1, защита +1).*

♥ Высший Бессмертный — воин

Высшие Бессмертные сохраняют прежнюю личность, память, черты характера и остаются во плоти в Мире Живых. Они не посвящают себя какому-то одному делу, а постоянно находятся в поиске новых великих целей, которые могут послужить Движению. Силы Иного Мира удостаивают такой чести лишь избранных.

Боевой рейтинг: 15;
Образ: *Нежить боец;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Маскировка d4, Стрельба d8, Верховая езда d6, Запугивание d6;*
Особенности:

• **Нежить:** +2 *Стойкости*, +2 при попытке *выйти из шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.

• **Бесплотный:** Бессмертный может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — обычное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены, но не летать.

• **Вечное служение:** Высшие Бессмертные не могут быть убиты из-за разрушения их телесной оболочки. Погибнув, они сгорают в лазурном пламени вместе со снаряжением, а через 1d6 дней возрождаются на том же месте, где погибли, со всем своим снаряжением. С него снимаются эффекты *ранений*, но если он получил *увечье*, то оно остаётся.

• **Контратака:** Один раз за раунд Бессмертный, не находящийся в шоке, может предпринять одну свободную атаку со штрафом -2, используя *навык Драки*, против ближайшего противника, неудачно его атаковавшего.

• **Упреждающий удар:** Один раз за раунд Бессмертный, не находящийся в *шоке*, может атаковать противника, подошедшего на дистанцию удара.

• **Молитва «Ангельская Длань»:** За трату *фишки* атака, которая должна ранить Бессмертного, перенаправляется на его ангела-хранителя, не причиняя вреда. *Черту* можно использовать в любой момент раунда, даже не в инициативу персонажа, но об её использовании должно быть заявлено до того, как будут нанесены повреждения.

Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, ББ 1, Полуавтоматическое), шашка (2d8).*

♥ Высший Бессмертный — оккультист

Боевой рейтинг: 12;
Образ: *Маг;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d10, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Шаг 6; **Защита** 5; **Стойкость** 7;
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Оккультизм d10, Провокация d8, Стрельба d6;*
Особенности:

• **Нежить:** +2 *Стойкости*, +2 при попытке *выйти из шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.

• **Бесплотный:** Бессмертный может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — обычное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены, но не летать.

• **Вечное служение:** Высшие Бессмертные не могут быть убиты из-за разрушения их телесной оболочки. Погибнув, они сгорают в лазурном пламени вместе со снаряжением, а через 1d6 дней возрождаются на том же месте, где погибли, со всем снаряжением. С него снимаются эффекты *ранений*, но если он получил *увечье*, то оно остаётся.

• **Оккультизм:** Бессмертный обладает *Мистическим даром*, запас его *пунктов силы* равен 15.

• **Чародей:** Каждый *подъём*, который чародей получает при проверке сверхъестественного *навыка*, уменьшает *стоимость заклинания* на 1 *пункт силы*. Но если у Чародея не осталось необходимого для сотворения *заклинания* количества *пунктов силы*, он не может осуществить проверку.

• **Иссушение духа:** Получить дополнительные *пункты силы* в обмен на возможность получить *ранения* (см. «Дневник авантюриста», стр. 42).

• **Молитва «Ангельское просветление»:** За трату *фишки* до конца *раунда* Бессмертный получает возможность использовать одну любую *силу*, доступную оккультистам.

Вооружение: *браунинг (2d6, 12/24/48, ББ 1, Полуавтоматическое), кортик (d6 +d4):*

Силы: *Взрыв, Исцеление, Призыв союзника, Рассеивание, Смятение*.

♥ Высший Бессмертный — воитель прошлого

По отдельным слухам, в строй возвращаются не только недавно погибшие в бою смелые воины, но и великие воители прошлого. Всюду можно услышать истории о шляхтичах и крылатых уланах, об ополченцах Минина и Пожарского и участниках Бородинской битвы, о легендарных кавказских князьях и о степных ханах — словом, все защитники старых традиций, которые действовали на территории бывшей Империи, могут вновь явиться, дабы защитить славу былых дней от посягательств бунтовщиков и черни.

В отличие от Бессмертных, Воители прошлого одеты и вооружены в соответствии со своей исторической эпохой, а в свете Луны видны их истинные лица — истлевшие черепа.

Боевой рейтинг: 16*;*

Образ: *Боец;*

Движение: *Белое;*

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d8, Характер d8, Сила d10, Выносливость d8;*

Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 8;

Навыки: *Драка d10, Внимание d6, Маскировка d6, Стрельба d8, Верховая езда d10, Запугивание d8, Оккультизм d8;*

Особенности:

• **Нежить:** +2 *Стойкости*, +2 при попытке *выйти из шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.

• **Бесплотный:** Бессмертный может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — обычное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены, но не летать.

• **Именное оружие:** При использовании своего легендарного оружия воитель прошлого получает +1 к *Драке*.

• **Боевая ярость:** Дополнительная атака в ближнем бою.

• **Оккультизм:** Бессмертный обладает *Мистическим даром*, его запас сил равен 10.

• **Молитва «Ангельская решимость»:** За трату *фишки* ни один противник не может покинуть бой и отступить до тех пор, пока жив персонаж, или пока он сам не решит прекратить бой. Все противники-персонажи ведущего будут атаковать персонажа, если у них есть такая возможность. Персонаж получает +2 к проверкам *Характера*.

Вооружение: легендарное оружие (d8 +d10, чаще всего это меч или боевой топор).

Белые Чудовища — Эйдолоны

Эйдолоны — это результат воплощения в человеке абстрактных идеалов-эйдосов Белого движения, таких как Честь, Гордость, Долг, Храбрость и пр. В чистом виде эйдосы, вероятно, существуют в Иных Мирах, однако с началом Перелома они получили возможность изредка воплощаться в людях — последователях Белого движения. Такой «счастливчик» уже перестаёт быть человеком — отныне он целиком воплощает лишь идею своего эйдоса, полностью утратив все остальные части своей личности. Почему тот или иной человек становится эйдолоном, непонятно. В любом случае, военачальники Белого движения всегда рады таким пополнениям, хотя с ними и бывает непросто сладить.

Эйдолон — Бдительность

Эйдолоны бдительности становятся стражами и вечными часовыми.

Боевой рейтинг: 8;

Образ: *Боец;*

Движение: *Белое;*

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d10, Сила d10, Выносливость d10;*

Шаг: 6; **Защита:** 9; **Стойкость:** 9;

Навыки*: Драка d8+2, Внимание d12+2, Запугивание d10+2, Стрельба d8+2;*

Особенности:

• **Бесстрашие:** Иммунитет к *страху* и *Запугиванию*

• **Устойчивость к магии:** Эйдолон получает +2 к *броне* и проверкам на сопротивление любой магии.

• **Эйдос:** Когда эйдолон воплощает свою идею-эйдос, и его силы возрастают. Он получает +2 ко всем проверкам, +2 к урону, +2 к *Стойкости* (учтено в *параметрах*).

• **Бдительность:** Эйдолон бдительности полностью игнорирует штрафы за плохое освещение и может видеть невидимое.

• **Чтение мыслей:** В качестве свободного действия эйдолон бдительности может прочитать мысли существа на расстоянии 8-ми *клеток*. Для этого ему необходимо осуществить *встречную проверку Характера* против *Смекалки* жертвы. При *успехе* эйдолон может получить один правдивый ответ от жертвы. Жертва понимает, что

в её сознание вторглись. Способность может применяться любое количество раз за *раунд, и за каждое её применение* эйдолон может получить один правдивый ответ от жертвы.

Вооружение: винтовка (2d8, 50/100/200, штык: d10 +d6, дальность 1, защита +1).

♥ Эйдолон – Ярость

Эйдолоны ярости всегда стремятся в гущу битвы, где их невозможно остановить.

Боевой рейтинг: 18;
Образ: *Боец;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d8, Сила d10, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 9;
Навыки: *Драка d10+2, Внимание d6+2, Запугивание d10+2;*
Особенности:

- **Бесстрашие:** Иммунитет к *страху* и *Запугиванию*
- **Устойчивость к магии:** Эйдолон получает +2 к *броне* и проверкам на сопротивление любой магии.
- **Эйдос:** Когда эйдолон воплощает свою идею-эйдос, и его силы возрастают. Он получает +2 ко всем проверкам, +2 к урону, +2 к *Стойкости* (учтено в *параметрах*).
- **Ярость:** Когда эйдолон ярости вступает в бой, его *Защита* уменьшается на 2, но он добавляет +2 к проверкам *Драки* (дополнительно к тому преимуществу, которое он получает за *Призвание*), физической *Силы*, *урона* в ближнем бою и *Стойкости*. Он игнорирует штрафы от *ранений*, однако не может пользоваться ни одним *навыком*, *чертой* или *манёвром*, требующим концентрации, включая *Стрельбу* и *Провокацию*. На *Запугивание* это ограничение не распространяется. Эйдолон безрассудно бросается в битву. Каждый раз, когда результат проверки *Драки* равен 1 (вне зависимости от результата на *диком кубике*), персонаж атакует ближайшую цель (но не первоначальную). Он может задеть и врага, и друга. Если поблизости нет иных целей, считается, что он просто промахнулся. Эйдолон может обуздать свою ярость, если не будет ничего делать (даже двигаться) в течение целого *раунда* и успешно пройдёт проверку *Смекалки* со штрафом -2.
- **Круговой удар:** За одну атаку эйдолон ярости может поразить все цели в соседних клетках одним ударом без штрафов. Не может совмещаться с *Вихрем битвы*.
- **Вихрь битвы:** Эйдолон ярости может наносить две атаки правой рукой и одну атаку левой без штрафов. Не может совмещаться с *Круговым ударом*.

Вооружение: шашка (2) (d10 +d8).

Белые Духи – архонты

Самсонов Иоанн Феодорович, Брат странствующий рыцарь Ложи Смарагдового Орла:

«Как всем известно, Книга Еноха повествует о том, что после изгнания из Рая и расселения людей по Земле, они столкнулись с древними великанами, называемыми нефилимами, ещё их называют Перворождёнными, мы же именуем их Архонтами или Ангелами. Книга не говорит, ни откуда они появились, ни куда исчезли впоследствии, если вообще исчезли. Подробнее о них повествует гораздо менее известная книга «Алмазный Свод», составленная александрийскими герметистами. Там говориться, что эти могущественные существа властвовали над Землёй задолго до появления человека. Они обладали невероятной магической силой, им были подвластны стихии и вся живая и неживая природа. Царство их было устроено справедливо и мудро, вся жизнь в нём была подчинена следованию Вселенскому Закону и соблюдению Духовной Иерархии.

Но произошла катастрофа, великая война с Силами Тьмы и порождениями грубой Материи, подробности которой темны и непонятны, и даже если бы я знал подробности, я бы не раскрыл их профанам. Империя нефилимов пришла в упадок, они были вынуждены покинуть наш план бытия и переместиться в параллельные астральные миры. Там они существуют по сей день, ни на миг не забывая об утраченной ими власти над Землёй. Изредка они подают знаки мудрейшим из людей

и делятся с ними своей магической силой, чтобы те могли продолжить здесь их непрекращающуюся борьбу с Силами Тьмы, сотни тысяч лет назад уничтожившими их Царство.

Сейчас именно мы, Белые оккультисты и шире — всё Белое Движение, являемся прямыми наследниками Архонтов. Именно к нам обращаются они из астральных глубин, призывая дать решительный бой порождениям Дьявола и восстановить на земле утраченное Царство Справедливости, вернуть ей изначальную Целостность, заново выковать Золотую Цепь Духовной Иерархии. Перелом дал им возможность более открыто и ярко проявить себя в нашем Плане Бытия, обращаться к гораздо большему числу Верных. За нашу преданность они наделяют нас запретными для профанов эзотерическими знаниями и направляют наши души к Победе».

Как видите, глубокоуважаемый читатель, эти Белые маги сами признаются, что служат этим Духам, которых они именуют Архонтами. Можно предположить, что они не просто действуют в их интересах, но и напрямую подготавливают их Возвращение (это слово именно так, с прописной буквы, я пару раз видел в их переписке). Судя по всему, Духи не могут пока вернуться, что-то в нашем мире им сильно мешает. И поэтому Тайные Ордена делают всё, чтобы создать для них «подходящие условия». Я задаюсь вопросом, не являются ли все эти многочисленные экспедиции к мистическим местам Красной Земли, как Гиперборея, лишь поиском тех порталов в иные планы бытия, куда ушли Перворождённые? А все эти новые культы, успешно вытесняющие Православие в Белых гособразованиях, не есть ли это подготовка людей к приходу новых владык? Эти вопросы не дают мне покоя...

Мне удалось добыть древнюю рукопись, в которой подробно описывалась устройство общества Перворождённых, их виды, и даже есть рисунок их облика. Из неё следует, что они организованы в строгую иерархию, напоминающую армейскую. Чем выше звание, тем сильнее Дух. Рукопись, очевидно, составлена в средневековой Византии, от того и чины напоминают тогдашние. В любом случае, как их ни назови, суть не изменится: людей (вернее, Нежить — Бессмертных) они воспринимают как солдат, пушечное мясо, а себя — как офицеров, «белую кость». Из бесед с оккультистами мне удалось узнать, что существует шесть армий архонтов, во главе каждой из которых стоит стратег, а конкретно для завоевания Красной Земли предназначены две. Что эта информация может дать любезному читателю, я не знаю, но всё может пригодиться.

Белые Духи не присутствуют в Мире Людей, потому что в своё время этот мир был для них закрыт. Чтобы они могли в нём существовать, им надо создать специальные условия. Являясь созданиями чистого духа, эти сущности не могут находиться в материальном мире без магической поддержки: нужно, чтобы пространство вокруг них было организовано особым образом, наполнено магическими символами из их мира. Именно для этого людям была дана сила Оккультизма: с её помощью Мир Людей преобразуется в пригодный для жизни Перворождённых. В результате Слияния Архонты стремятся создать мир, подобный тому, в котором они когда-то жили: мир жёсткой иерархии, беспрекословного подчинения младших старшим во имя бесконечной войны. Люди им нужны лишь как проводники их в собственный мир. Творя изощрённые заклинания и создавая зачарованные предметы, они торят дороги для пришествия древних хозяев Земли.

Особенности Архонтов:

- **Дух:** Не получает дополнительного урона от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.
- **Бесплотный:** Архонт может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — обычное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены. В бесплотном состоянии ему не может повредить обычное оружие, но и сам он не может атаковать существ из плоти.
- **Зов архонта:** Один раз в 10 *раундов* архонт может издать зов, заставляющий всех низших бессмертных в радиусе 10 километров немедленно направиться к нему, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно. Высшие бессмертные тоже слышат зов, но могут не подчиняться ему.
- **Призыв к Долгу:** Один раз в *раунд* за *свободное действие* гекантоарх может вернуть в мир живых одного выведенного из строя низшего бессмертного, чей символ не был уничтожен, в радиусе 10 *клеток*.
- **Рукопашный бой:** Архонты сражаются только врукопашную.
- **Полёт:** Архонт имеет белые пернатые крылья и может летать по воздуху с *Шагом* 6, *вертикальная маневрённость* 1. Не может *бежать*.
- **Ужас -2:** Архонт в своём величии внушает благоговейный ужас. Персонажи, смотрящие на архонта, должны осуществить *проверку Страха* со штрафом -2.
- **Живой символ:** Низшие бессмертные в радиусе 1 километра могут считать архонта своим символом, если их собственный символ был уничтожен или находится далеко. Если архонт покидает мир живых, а их прежний символ уничтожен, они погибают.
- **Орихалковое вооружение:** Архонты одеты в броню и вооружены мечами из магического металла орихалка, воспетого ещё Платоном. Обычно они носят броню (+3, закрывает всё тело) и щиты (+2, +2 броня против дистанционных атак), которые при смерти архонта исчезают. Орихалковые мечи (урон d10, ББ 2) считаются зачарованными и повышают навык *Драки* на одну ступень. После смерти они не исчезают и могут использоваться другими персонажами.

Архонт — гекантоарх

Гекантоархи (сотники) — это ротные командиры армий архонтов. На них лежит основная работа на поле боя, именно они напрямую взаимодействуют с бессмертными, которые становятся солдатами их сотен.

Боевой рейтинг: 20;
Образ: *Боец;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d8, Характер d10, Сила d12, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 9; **Стойкость:** 10;
Навыки: *Драка d10+2, Внимание d8, Запугивание d10, Убеждение d10;*
Особенности:
• **Архонт.**
• **Лидерство:** Союзники в радиусе 10 клеток получают +1 к проверкам *Характера* при попытках *оправиться от шока*, +1 к *Стойкости*, +1 к проверкам *урона* при использовании *навыка Драки*.
• **Контратака:** Один раз за *раунд* геконтоарх, не находящийся в *шоке*, может предпринять одну *свободную атаку* со штрафом -2, используя *навык Драка*, против ближайшего противника, неудачно его атаковавшего.
• **Именное оружие+:** При использовании орихалкового меча гекантоарх добавляет +2 к проверкам *Драки*.
Вооружение: *орихалковый меч (d12 +d10, ББ2, после смерти архонта не исчезает).*

Архонт — друнгарий

Друнгарии командуют батальонами из шести рот под управлением гекантоархов. Они полагаются не только на силу оружия, но и на оккультную магию.

Боевой рейтинг: 27;
Образ: *Герой;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d12, Смекалка d10, Характер d10, Сила d12, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 12; **Стойкость:** 12;
Навыки: *Драка d12+2, Внимание d8, Запугивание d10, Убеждение d10, Оккультизм d10;*
Особенности:
• **Архонт.**
• **Оккультизм:** Друнгарий обладает *Мистическим даром*, его запас сил равен 15.
• **Именное оружие+:** При использовании орихалкового меча друнгарий добавляет +2 к проверкам *Драки*.
Вооружение: *орихалковый меч (d12 +d10, ББ2, после смерти архонта не исчезает);*
Силы: *Взрыв, Исцеление, Проворство, Рассеивание, Создание нежити, Разрушительное поле.*

Архонт — турмарх

Турмархи командуют полками из шести батальонов под управлением друнгариев. Выше них находятся только Стратеги, главнокомандующие армиями. Они слишком ценны, чтобы биться врукопашную, предпочитая полагаться на свои непревзойдённые оккультные знания.

Боевой рейтинг: *30;*
Образ: *Маг;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d12, Характер d12, Сила d8, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 9;
Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Запугивание d10, Убеждение d12, Оккультизм d12;*
Особенности:
• **Архонт.**
• **Оккультизм:** Турмарх обладает *Мистическим даром*, его запас сил равен 20. Он может использовать любые *силы* из списка *оккультизма*.
• **Чародей:** Каждый подъём, который турмарх получает при проверке *сверхъестественного навыка*, уменьшает стоимость заклинания на 1 *пункт силы*. Но если у турмарха не осталось необходимого для сотворения заклинания количества *пунктов силы*, он не может осуществить проверку.
Вооружение: *орихалковый меч (2d8, ББ2, после смерти архонта не исчезает).*

♥ Архонт — Эпопт

Эпопт («созерцатель») по утверждениям некоторых оккультистов вообще не является архонтом, по крайней мере, он не участвует в их военных походах, а занимается тем, что охраняет оккультные тайны Иного Мира, чудом оказавшихся в Мире Людей, от непосвящённых. Они могут принимать облик мифических существ, являющихся олицетворением герметической символической философии — таких как Сфинкс, Дракон, Грифон и т. п. Встретить их можно только в самых сакральных местах, связывающих наш мир с Иным миром, где они являются стражами. Желающему пройти мимо них они загадывают загадки, а неотгадавших — сжирают.

Боевой рейтинг: *16;*
Образ: *Дух маг;*
Движение: *Белое;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d12, Характер d8, Сила d4, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d10, Внимание d8, Провокация d10, Оккультизм d10, Убеждение d8;*
Особенности:

- **Дух:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.
- **Неуязвимость:** Ни магические, ни обычные атаки не наносят *ранений* Эпопту, но могут ввергнуть его в *шок*. Единственный способ победить Эпопта — узнать его слабость.
- **Образ:** Эпопт может принимать облик абсолютно любого существа, в т. ч. мифического, в зависимости от того, что за тайну он скрывает. Несмотря на изменение формы, его способности, за исключением *Размера* и, следовательно, *Стойкости*, не меняются.
- **Слабость:** Каждый Эпопт обладает уникальной слабостью, которую он зашифровывает в своей загадке. Узнать слабость Эпопта иным способом, кроме как отгадав его загадку, нельзя. Если персонаж знает слабость Эпопта, тот не может сопротивляться атакам персонажа (считается *безоружным* против его атак). Все атаки персонажа против Эпопта осуществляются с преимуществом +8 и игнорируют его неуязвимость. Эпопт как правило старательно избегает схватки с тем, кто знает его слабость.
- **Оккультизм:** Эпопт обладает *Мистическим даром*, его запас сил равен 25. Он может использовать любые *силы* из списка *оккультизма*.

Вооружение: *магический удар (2d12, 5/10/20, Тяжёлое оружие).*

Зелёная нежить – упыри и вурдалаки

Упырём может стать неправильно захороненный мертвец, но если раньше таких случаев было один из миллиона, то теперь, после Перелома, каждый брошенный без погребения труп ближайшей же ночью оживёт в виде упыря.

Упырь

Упырь — это отвратительный ходячий труп, чьим единственным желанием в подавляющем большинстве случаев является желание жрать человеческую плоть. Упыри активно разлагаются, поэтому их движения медленны и неловки. Всё это компенсируется большой численностью: упыри редко появляются группами меньше дюжины особей.

Боевой рейтинг: 5;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d6, Внимание d4, Запугивание d6;*
Особенности:

- **Нежить:** +2 при попытке *выйти из шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.
- **Бесстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.

• **Медлительный:** *Игральная кость, соответствующая бегу,* d4.

• **Неубиваемый:** Если упырю нанесено ранение, он на время выходит из строя, но на следующую ночь оживает. Отрубленные части тела могут действовать сами по себе, но прирастают обратно, если их приложить к телу.

Вооружение: когти (d6 +d4).

Рука упыря

Боевой рейтинг: 4;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Навыки: *Драка d6, Внимание d4;*
Особенности:

• **Нежить:** +2 при попытке *выйти из шока. Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона.*

• **Бесстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.

• **Медлительный:** *Игральная кость, соответствующая бегу,* d4.

• **Неубиваемый:** Если упырю нанесено ранение, он на время выходит из строя, но на следующую ночь оживает. Отрубленные части тела могут действовать сами по себе, но прирастают обратно, если их приложить к телу.

• **Размер:** -2.

• **Мелкий:** Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам.

• **Вцепиться в горло:** В случае подъёма при атаке рука упыря поражает наименее защищённую область тела врага.

Вооружение: когти (d6+d4).

♣ Упыриный царь

Природа этого явления непостижима и загадочна, как и природа самих *движений*. Иногда в тихие безлунные ночи упыри собираются в большие стаи и молча, хрустя костями, начинают кружиться в жутком хороводе. Упыри кружатся всё быстрее в этом безмолвном танце, прибывают всё новые и новые особи, теснее сплетаются они, и в итоге образуется гора из упырей, переплетённых конечностями. Она способна медленно ползти, оставляя за собой слизь из раздавленных тел и куски отвалившейся гниющей плоти, но всё новые и новые упыри приходят к этому... Этому. Также было замечено, что порой новые паломники приносят дары этому телесному скопищу — сельскохозяйственные инструменты, оружие, разный хлам. Это скопище почти невозможно уничтожить не прибегая к артиллерии — к обычной упыриной живучести добавляется огромная масса тел, в которой вязнут пули и клинки.

Боевой рейтинг: 15;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9;
Навыки: *Драка d8, Внимание d4, Запугивание d8;*
Особенности:

• **Нежить:** +2 при попытке *выйти из шока. Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона.*

• **Бесстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.

• **Медлительный:** *Игральная кость, соответствующая бегу,* d4.

• **Распад:** Если Упыриному царю нанесено три *ранения*, он распадается на отдельные тела упырей. Они считаются *выведенными из строя*, но на следующую ночь оживут, как это обычно происходит с упырями.

• **Крупный:** Атакующие противники получают +2 ко всем атакам.

• **Размер:** +1 за каждого упыря, включённого в Упыриного Царя. В параметрах указана *стойкость* за 2-х упырей.

• **Присоединение:** За *обычное действие* Упыриный царь может присоединить к своему телу уже ожившего упыря или труп представителя Зелёного движения, прикоснувшись к нему. За каждое тело после второго его *Сила* и *Выносливость* повышаются на 1 *ступень*, *Размер* повыша-

ется на +1. Обратите внимание, что *Стойкость* возрастает благодаря увеличению и *Выносливости*, и *Размера*. Максимальное количество тел в Упырином царе — 10. Присоединяя к себе новое тело, Упыриный царь мгновенно излечивает себе одно *ранение*. В тот раунд, когда Упыриный царь присоединяет новое тело, он не может атаковать, но может двигаться до или после присоединения.

• **Многорукий:** Количество атак когтями Упыриного Царя равно удвоенному количеству тел. Тела настолько перемешались, что уже не имеет никакого значения, какие руки были правыми, какие левыми — Упыриный царь не получает штрафов за атаку непривычной рукой. Тем не менее, он получает штраф -2 за каждую дополнительную атаку после первой или любое другое *действие*, как обычно.

• **Отделение тел:** *Прицельный удар* (со штрафом -2) в сочленение тел, который наносит *урон* Упыриному царю, отделяет от него одно из тел. Это тело становится упырём и может действовать начиная со следующего раунда. Если в нём было только два тела, и одно из них было отделено, оба тела становятся упырями, и более не могут собраться в Царя.

Вооружение: когти: d8 +d4, *Сила* зависит от количества тел:

Тела	Сила	Выносливость	Размер	Стойкость
2	d8	d8	1	9
3	d10	d10	2	11
4	d12	d12	3	13
5	d12+1	d12+1	4	14
6	d12+2	d12+2	5	16
7	d12+3	d12+3	6	17
8	d12+4	d12+4	7	19
9	d12+5	d12+5	8	20
10	d12+6	d12+6	9	22

♣ Вурдалак - колдун

По скрытым от живых причинам Мать-Земля может сделать так, чтобы её погибший сторонник ожил не в виде бессознательного упыря, а в виде вурдалака. Любой колдун Зелёного движения совершенно определённо может рассчитывать на такое посмертие, но и иным этот путь не заказан. Вурдалаки сохраняют черты личности и всё, что знали до смерти, более того, они не разлагаются и могут контролировать свой голод. Их организм перестаёт принимать в пищу что-либо, кроме сырого мяса, а от тела пованивает мертвечиной, но по сравнению с упырями это ничто.

Боевой рейтинг: 20;
Образ: *Маг;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 9;
Навыки: *Драка d4, Внимание d6, Колдовство d10, Запугивание d6, Выслеживание d6, Лечение d6;*
Особенности:

• **Нежить:** +2 при попытке *выйти из шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.

• **Оборотень:** Вурдалак может превращаться в волка или матёрого волка, как описано в *силе Превращение* (см. «Дневник авантюриста», стр. 117) на любой срок, не тратя *пунктов силы*.

• **Бугай:** +1 к *Стойкости*.

• **Колдовство:** Вурдалак обладает *Мистическим даром*, его запас сил равен 20;

• **Наговор «Ласка Земли-Матушки»:** Когда атака наносит вурдалаку *ранения*, он может потратить *фишку* и избежать всех *ранений* от неё (как будто прошёл *проверку на прочность*). *Черта* может использоваться в любой момент *раунда*, даже не в *инициативу* персонажа;

Вооружение: обрез (1-3d6, 5/10/20, дробовик, скорострельность 1-2), кистень: (2d6, Игнорирует щит и укрытие);
Силы: *Исцеление, Призыв союзника, Путы, Рассеивание, Смерч, Увеличение/уменьшение, Ужас, Усилить/Ослабить параметр.*

♣ Вурдалак - воин

Боевой рейтинг: 22;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9;
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Маскировка d4, Стрельба d8, Выживание d6, Запугивание d6;*
Особенности:

• **Нежить:** +2 при попытке *выйти из шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.

• **Оборотень:** Вурдалак может превращаться в волка или матёрого волка, как описано в *силе Превращение* (см. «Дневник авантюриста», стр. 117) на любой срок, не тратя *пунктов силы*.

• **Бугай:** +1 к *Стойкости*.

• **Берсерк:** Сразу после получения *ранения* (включая *шок* от физического повреждения) вурдалак должен осуществить проверку *Смекалки*, иначе он превратится в *Берсерка*. Подробнее см. «Дневник авантюриста», стр. 34.

• **Шестое чувство:** Вурдалак осуществляет проверку *Внимания* со штрафом -2 за мгновенье до того, как его успеют *застать врасплох*. При *успехе* в первом *раунде* сражения персонаж уже *наготове*.

• **Наговор «Громовой удар»:** Если вурдалак получает больше одного *подъёма* при атаке, он может потратить *фишку* и прибавить к урону d6 за каждый *подъём*, а не за один, как обычно.

Вооружение: обрез (1-3d6, 5/10/20, дробовик, скорострельность 1-2), кистень (d8 +d6, Игнорирует щит и укрытие).

Зелёные Чудовища – Чудища

Великая Земля является Матерью не только всему прекрасному в природе, но и отвратительным Чудищам, которые дороги ей не меньше, чем остальные её дети. Чудовища Зелёного движения многообразны и неисчислимы. Они были распространены и раньше, чему существуют сотни подтверждений в народных преданиях и даже академических источниках, но после Перелома особенно расплодились. Они подчиняются нечисти — своим пастырям. Ниже приведены разновидности чудищ, распространённые в средней полосе Красной Земли.

Аспид

Аспид — это огромная чёрная змея, скрывающаяся в буреломах и зарослях и стремительно выпрыгивающая оттуда на неосторожных путников.

Боевой рейтинг: 4;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d8, Сила d8, Выносливость d6;*
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Навыки: *Драка d6, Внимание d10, Маскировка d10*
Особенности:

- **Прыжок:** Аспид может прыгнуть на 1d6 *клеток* в длину и получить +4 к проверкам *атак* и *урона*. Тем не менее, при использовании данного манёвра его *Защита* уменьшается на 2 до его следующего действия.
- **Вцепиться в горло:** В случае *подъёма* при атаке аспид поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Удушение:** Аспид кусает противника в случае успешной проверки *Драки* и заключает его тело в свои кольца при *подъёме*. В момент заключения в кольца и в течение каждого последующего *раунда* аспид наносит своей жертве *урон*, равный *Силе* +d6. Жертва может вырваться во время своего действия, добившись *подъёма* при *встречной проверке Силы*.

Вооружение: зубы (d8 +d4).

Ящер

Ящер или коркодел водится в реках и болотах, поджидая там добычу. Его укус ядовит. По своей природе он довольно миролюбив и не нападает без причины. Местные жители обычно вступают в негласное сотрудничество с ящером, скармливая ему захожих путников в обмен на то, чтобы он не трогал их самих.

Боевой рейтинг: 9;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Шаг 4; **Защита** 6; **Стойкость** 11;
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Плавание d8;*
Особенности:

- **Броня 2:** Чешуя.
- **Водный:** В воде *Шаг* 8.
- **Захват:** Если ящеру удаётся осуществить атаку с *подъёмом*, результатом этого становится дополнительные 2d6 *урона* за захват помимо обычного *урона* от *Силы*.
- **Крупный:** Атакующие противники получают +2 ко всем атакам.
- **Яд:** Укус ящера несёт *Отравляющий яд* (см. «Дневник авантюриста», стр. 93).
- **Размер:** 2.

Вооружение: зубы (d10 +d6, ББ 1, яд).

Сполох

Сполох — это ожившая шаровая молния, спонтанно зарождающаяся на открытых пространствах. Он нападает на людей, лишь завидев их. Сполох очень опасен, потому что, получив серьёзное повреждение, он взрывается.

Боевой рейтинг: 5;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d12, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Шаг: 8, **Защита:** 7, **Стойкость:** 5;
Навыки: *Драка d10, Внимание d6;*
Особенности:

- **Порождение стихий:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.
- Полёт: Сполох обладает *шагом* 8 при движении по воздуху и *вертикальной манёвренностью* 3, т. е. может взлетать вертикально вверх. Он не умеет *бегать*.
- Мелкий: Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам.
- Огненный удар: 2d10 *урона* огнём в пределах *конусного шаблона* при провале проверки *Ловкости* целей против *Характера* Сполоха. Соответствует *тяжёлому оружию*.
- Огненный след: Сполох может нанести удар хвостом по всем противникам, которые располагаются сразу же за его спиной в прямоугольной области 1 на 3 клетки. Это стандартная атака, базирующаяся на *навыке Драки* и наносящая *урон* 2d4 со штрафом -2.
- Иммунитет к огню: Ни обычный, ни магический огонь не наносит повреждений Сполоху.
- Взрыв: Если сполох *выведен из строя*, он погибает и взрывается, нанося 2d6 урона всем в пределах *среднего шаблона*. Соответствует *тяжёлому оружию*.

Вооружение: огненное прикосновение (2d4, Вероятность возгорания).

Вихрь

Иногда вихри, возникающие в степях, оживают. Оживший вихрь враждебен людям и всегда нападает на них, подхватывая в воздух и бросая с высоты об землю. К счастью, вихрь обладает уязвимостью: брошенный в него нож почти гарантированно убивает его.

Боевой рейтинг: 3;
Образ: *Боец;*
Движение: *Зелёное;*

Характеристики: *Ловкость d12, Смекалка d6, Характер d8, Сила d10, Выносливость d6;*
Шаг 8; **Защита** 6; **Стойкость** 5;
Навыки: *Драка d8, Внимание d8;*
Особенности:

• **Порождение стихий:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

• Полёт: Вихрь обладает *шагом* 8 при движении по воздуху и *вертикальной манёвренностью* 3, т. е. может взлетать вертикально вверх. Он не умеет *бегать*.

• **Вихрь:** Если Вихрь не перемещается в свой *раунд*, он может попытаться подхватить противника. Осуществите *встречную проверку Силы*, и если Вихрь выигрывает, его противник оказывается в его теле. Жертва получает штраф -2 ко всем проверкам атак и урона, а также к проверке *Силы*, которая необходима, чтобы освободиться. На следующий *раунд* после того, в котором Вихрь подхватил своего противника, Вихрь может двигаться, причём вместе с ним. Каждый *раунд* жертва может предпринять попытку освободиться, осуществляя *встречную проверку Силы*. Если она освободится, когда Вихрь уже в воздухе, то упадёт на землю и получит 1d6+1 повреждений за каждые 2 клетки расстояния до земли.

• **Неуязвимость:** Иммунитет ко всем немагическим атакам.

• **Слабость:** Обычный нож или кинжал, брошенный и попавший в Вихрь, наносит ему максимальное повреждение, игнорируя его иммунитет.

• **Порыв ветра:** 2d6 несмертельного урона в пределах *конусного шаблона* при провале проверки *Ловкости* целей против *Характера* Вихря.

• **Толчок:** Вихрь может использовать сильный порыв ветра для того, чтобы оттолкнуть одну стоящую рядом цель на 1d6 *клеток*. Цель осуществляет проверку *Силы* и каждый *успех* и *подъём* уменьшает расстояние перемещения на 1 *клетку* (до минимума 0).

Албаста

Албаста — это отвратительного вида старуха с рыбьим хвостом, её груди свисают плетями, и она забрасывает их за плечи. Она обожает человеческую плоть, но её физическая сила не так велика, чтобы полагаться на неё. Вместо этого она принимает облик прекрасной обнажённой девушки-русалки, чтобы привлечь жертв и расположить их к себе, заключить в объятья, а потом защекотать насмерть своими грудями. Смерть довольно забавная, но от этого не менее верная.

Боевой рейтинг: 4;
Образ: *Хитрец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Плавание d8, Провокация d6;*
Особенности:

• Водный: В воде *шаг* 8.

• Щекотка: Если албаста успешно осуществляет *захват*, она может вместо нанесения урона защекотать жертву. Она осуществляет проверку *Силы* или *Ловкости* против *Силы* или *Ловкости* жертвы и при *успехе* даёт ему один *уровень усталости* в результате нервного шока. Эти *уровни усталости* исчезают на следующий *раунд* после того, как жертве удастся освободиться из объятий албасты.

• Маска: Албаста может принимать облик привлекательной женщины.

Вооружение: когти (d8 +d4).

Болотный огонёк

Болотный огонёк — это шарик мертвенно-бледного света размером с кулак. Он заманивает путников в топь, где неким образом может сожрать их. Никто из тех, кто попал в трясину, не вернулся, чтобы рассказать, каким именно...

Боевой рейтинг: 3;
Образ: *Хитрец;*
Движение: *Зелёное*
Характеристики: *Ловкость d12, Смекалка d10, Характер d10, Сила d4, Выносливость d4;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 4;
Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Провокация d6;*
Особенности:

• **Порождение стихий:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

• Полёт: Болотные огоньки обладают *шагом* 8 при движении по воздуху и *вертикальной манёвренностью* 3, т. е. могут взлетать вертикально вверх. Они не умеют *бегать*.

• Мелкий: Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам.

• **Зов трясины:** Болотные огоньки своей силой пытаются заставить своих жертв войти в трясину. Болотный огонёк и жертва на расстоянии до 20 клеток осуществляют *встречную проверку Характера*, в случае *успеха огонька* жертва должна двигаться к болотному огоньку с максимально возможной скоростью, пока не дойдёт до него или не окажется в трясине. Если жертва угодит в трясину, осуществляется ещё одна *встречная проверка* каждый *раунд*, пока жертва тонет. Если жертва не пройдёт проверку, она не может пытаться выбираться и будет тонуть без сопротивления. Огонёк может применять свою силу только один раз для каждой цели. Когда он приманивает одну жертву, то не может делать ничего, кроме как двигаться.

Вооружение: леденящее прикосновение (2d4).

Зелёные духи – нечисть

Когда жители Красной Земли говорят о потусторонних сущностях, они чаще всего представляют себе Зелёных духов. Просто в силу их многочисленности. Лешие, водяные, анчутки, русалки — всё это невероятное многообразие диковинных существ, называемых в народе нечистью, невероятно расплодилось после Перелома. Их и раньше-то было немало, а теперь они буквально на каждом шагу. Свидетельств тому сотни.

Уже после первой встречи с нечистью я перестал относиться к ней как к чему-то забавному, порождению богатой народной фантазии или Delirium Tremens. Она могущественна, хитра, зловредна и почти всегда враждебна человеку. Конечно, бывают исключения: иногда эти Духи помогают некоторым людям, но делают это исходя из каких-то своих, никому непонятных причин.

Видов Нечисти существует невообразимое количество. Они различаются по месту обитания (не спутаешь горную, лесную и пустынную), но даже внутри одной местности не найти двух похожих духов. Практически все они способны принимать любую форму: животных, людей, растений, природных явлений, — поэтому как-то классифицировать их практически невозможно. Да и зачем? Какой бы облик Дух ни принял, он всё равно останется врагом.

Нечисть существует не в полном хаосе, как можно было бы подумать из-за их принадлежности к Зелёному Движению. Из рассказов крестьян следует, что она образует своеобразный социум, строит дома, копит богатства, размножается, даже воюет друг с другом. У них есть Хозяева, наиболее могущественные Духи, владеющие огромными территориями, есть хозяйчики поменьше — разные домовые, овинники, боровые. Есть и те, кто существует сам по себе, — эти людям наиболее враждебны. Нельзя не упомянуть и про самых настоящих Чудовищ — ужасающих порождений земли, совмещающих в себе черты разных животных. В общем, это самое настоящее общество, существующее параллельно нашему, человеческому. Помимо всего прочего, они обладают безграничной властью над упырями. Эти живые мертвецы служат им батраками или опять же солдатами. Они держат их где-то в глубине своих владений, и, кто знает, какие бесчисленные орды нежити могут в любой момент извергнуть из себя дремучие чащи, гиблые топи и глубокие подземные пещеры?

Зелёные Духи издавна жили в Мире Людей, но с Переломом их численность и сила возросла. Существует бесчисленное множество видов этих существ, каждый из них олицетворяет какую-то грань природы. Облик нечисти зависит от территории, над которой она властвует, описать все их разновидность просто невозможно в рамках данной книги, рекомендуем ведущему и игрокам обратиться к книгам по этнографии. В результате Слияния они хотят создать мир, в котором всё подчинено циклическим законам природы, полностью убрать из него любое развитие и изменение. Человек в нём превратится в полное подобие животных, сырьё для создания упырей — прислужников Зелёных Духов. Первый шаг к этому — полное уничтожение цивилизации, для чего они и наделили верных им людей силой Колдовства.

♣ Нечисть – Хозяин

Хозяева были всегда. Это может подтвердить любой деревенский старик. Их функции местные жители обрисовывают предельно просто — «следить за порядком». Некая область, например, крупный лесной массив размером с Бельгию, горная гряда, могучая река — все значимые, крупные природные области имеют своего Хозяина. Собственно говоря, он и является этой областью — её воплощением, средоточием её качеств. В народных сказаниях они носят титулы, равные царским (например, Морской Царь). Но предстать перед человеком он может в любом виде, относящимся к его области владений: так, Хозяин леса может принять облик медведя, ходячего дуба, или фигуры из листьев и веток, а Хозяин реки может быть рыбой, комком тины или ревущим столпом воды. Могут они принять и человеческий облик, но в нём всегда будет прослеживаться связь с их истинной сущностью. Хозяева редко обращают внимание на людей, если те не вредят их владениям, — они слишком заняты поддержанием порядка в них и враждой друг с другом. Но горе тем, кто рассердит их, — против этих безумцев

ополчится сама Природа! Хозяев практически невозможно уничтожить. Только разрушив их воплощение и уничтожив до основания ту область, в которой они властвуют, можно совладать с ними. И страшен будет гнев Хозяев на тех, кто посмеет бросить им вызов, и сложно будет задобрить их...

Боевой рейтинг: 17;
Образ: *Маг;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d12, Сила d8, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d4, Внимание d8, Запугивание d12, Провокация d10, Выслеживание d6, Убеждение d10, Колдовство d12;*
Особенности:

• **Дух:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

• **Невидимка:** За *свободное действие* Хозяин может стать невидимым, но его смутные очертания просматриваются (проверка *Внимания со штрафом* -4, чтобы заметить). Он может затаиться и стать полностью невидимым, но для этого он не должен ни атаковать, ни двигаться. Как только он двигается или действует, он становится полупрозрачным.

• **Чуять живых:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

• **Власть над местностью:** Хозяин слышит всё, что происходит в пределах подвластной ему местности (обычно площадью не меньше тысячи квадратных километров, а часто гораздо больше), может телепатически общаться с теми, кто в ней находится, и перемещаться в любую её точку один раз за *раунд*. Хозяйчики, Чудовища, сошки и упыри на этой территории безоговорочно подчиняются ему. Если Хозяин по каким-то причинам покинет свою местность, он получает штраф -2 ко всем проверкам *параметров* и *урону*.

• **Оборотничество:** Хозяин может превращаться в животное своей местности, как описано в *силе Превращение* («Дневник авантюриста», стр. 117) на любой срок, не тратя *пунктов силы*. *Сила* животного соответствует *рангу Герой*.

• **Призыв упырей:** Один раз в 10 *раундов* Хозяин может издать зов, заставляющий всех упырей в подвластной ему местности немедленно направиться к нему, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно. Вурдалаки тоже слышат зов, но могут не подчиняться ему.

• **Колдовство:** Хозяин обладает *Мистическим даром*, его запас сил равен 30. Он обладает всеми *силами* из списка *Колдовства*.

Вооружение: посох Хозяина (2d8, Защита +1, Дальность 1, Двуручное).

♣ Нечисть – Хозяйчик

Хозяйчиками зовут тех, кто не дотягивает до права называться Хозяевами. Народ как всегда точно обозначает суть явления. Властители меньших уделов — бора на краю деревни, озерца в соседнем лесу, неглубокого оврага, горной речки — словом, мелкопоместные Хозяева. Водяные, лешие, боровики из народных сказаний — это и есть Хозяйчики. У них две задачи: следить за своими уделами и слушаться указаний Хозяев. Хозяйчики редко покидают свои владения — для них это опасно гибелью или тем, что наглый сосед отберёт их имение. Их способности схожи с умениями Хозяев, но гораздо более слабые — так, водяной не сможет сделать на озере двенадцатибальный шторм, а старичку-боровичку не по силам натравить на врага пару десятков стай волков. Но, с другой стороны, они гораздо чаще вступают в контакт с людьми, и их проще привлечь на свою сторону.

N.B. Они очень любят выпить...

Боевой рейтинг: 12;
Образ: *Хитрец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;
Навыки: *Драка d4, Внимание d8, Запугивание d10, Провокация d10, Выслеживание d6, Убеждение d8;*
Особенности:

• **Дух:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

• **Характер:** Величина *параметра Характера* Хозяйчика зависит от размера и значимости подвластной ему местности. Совсем маленьким территориям (площадь не более 5 кв. км, маленькая речушка) соответствует *Характер* d6. Средним территориям (площадь до 10 квадратных километров) — d8. Огромным (до 20 квадратных километров) — d10.

• **Невидимка:** За *свободное действие* Хозяйчик может стать невидимым, но его смутные очертания просматриваются (проверка *Внимания со штрафом* -4, чтобы заметить). Он может затаиться и стать полностью невидимым, но для этого он не должен ни атаковать, ни двигаться. Как только он двигается или действует, он становится полупрозрачным.

• **Чуять живых:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

• **Оборотничество:** Хозяйчик может превращаться в животное своей местности, как описано в *силе Превращение* («Дневник авантюриста», стр.117) на любой срок, не тратя *пунктов силы*. *Сила* животного соответствует *рангу Закалённый*.

• **Маска:** Хозяйчик может принять вид любого человека, но не перенять его способности. Чтобы распознать обман, наблюдатель осуществить проверку *Внимания со штрафом* -4, чтобы заметить, а если он никогда не видел того, в кого обернулся Хозяйчик, то со штрафом -6.

• **Морок:** За *свободное действие* Хозяйчик может сотворить любую зрительную или слуховую иллюзию (массовая галлюцинация) в пределах подвластной ему местности. Он может перемещать и изменять все созданные им иллюзии без каких-либо ограничений в качестве свободного действия. Чтобы распознать иллюзию, наблюдатель должен осуществить проверку *Смекалки со штрафом -2*.

• **Призыв упырей:** Один раз в 10 раундов Хозяйчик может издать зов, заставляющий всех упырей в подвластной ему местности немедленно направиться к нему, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно. Вурдалаки тоже слышат зов, но могут не подчиняться ему.

• **Любитель выпить:** Хозяйчики очень неравнодушны к алкоголю, который не умеют делать сами. Персонаж, сулящий им водку или самогон в подарок за свои просьбы, получают +4 к проверкам *Убеждения*.

• **Телепортация:** Хозяйчик может использовать *силу Телепортации* в пределах подвластной ему местности бесплатно один раз в *раунд*.

• **Власть над местностью:** Хозяйчик слышит всё, что происходит в пределах подвластной ему местности, может телепатически общаться с теми, кто в ней находится. Животные, Чудовища, нечисть-сошки и упыри на этой территории безоговорочно подчиняются ему. Если Хозяйчик по каким-то причинам покинет свою местность, он получают -2 ко всем проверкам *параметров* и *урону*. Он также обладает некоторыми дополнительными способностями в зависимости от территории. Независимо от территории, персонажам, которые ищут воду или пропитание в подвластной Хозяйчику местности вопреки его желанию, должны делать *встречную проверку Выживания* против его *Характера*.

• **Болото:** Хозяйчик может создать трясину в любой точке своих владений один раз в 10 *раундов*. Чтобы не выбраться из неё, персонажи должны делать *встречную проверку Силы* против *Характера* Хозяйчика, а не простую проверку *Силы*, если он хочет им помешать

• **Вода:** Водный. В воде *шаг* Хозяйчика равен 8, *бег* d10. Хозяйчик может создать водоворот в любой точке своих владений один раз в 10 *раундов*. Чтобы не утонуть, персонажи, находящиеся в водоёме, должны осуществлять *встречную проверку Плаванья* против *Характера* Хозяйчика, а не простую проверку *Плаванья*, если он хочет им помешать.

• **Горы:** Хозяйчик может создать горный обвал в любой точке своих владений один раз в 10 *раундов*. Чтобы выбраться из-под обвала в местности Хозяйчика, персонажи должны осуществить *встречную проверку Силы* или *Ловкости* против *Характера* Хозяйчика, а не простую проверку *Силы* или *Ловкости*, если он хочет им помешать.

• **Лес:** Чтобы не заблудиться, персонажи должны осуществить *встречную проверку Выживания* против *Характера* Хозяйчика, а не простую проверку *Выживание*, если он хочет им помешать

• **Пустыня:** Для защиты от жары летом или от холода зимой персонажи, находящиеся в этой местности, должны осуществлять *встречную проверку Выносливости* против *Характера* Хозяйчика, а не простую проверку *Выносливости*, если он хочет им помешать.

• **Степь:** Для защиты от жары летом или от холода зимой персонажи, находящиеся в этой местности, должны осуществлять *встречную проверку Выносливости* против *Характера* Хозяйчика, а не простую проверку *Выносливости*, если он хочет им помешать

• **Тундра:** Для защиты от холода персонажи, находящиеся в этой местности, должны осуществлять *встречную проверку Выносливости* против *Характера* Хозяйчика, а не простую проверку *Выносливости*, если он хочет им помешать.

Вооружение: *посох Хозяйчика (2d6, Защита +1, Дальность 1, Двуручное).*

Нечисть — сошка

Самые мелкие из олицетворений хаотичных сил природы, обычно они появляются в больших количествах. Они необязательно враждебны людям, но всегда их поведение странно и иррационально. Каждый из них — это более ослабленный образ Хозяина той местности, в которой они проживают. Зачастую они не владеют членораздельной речью и не способны принимать человеческий облик, но всё же в их родной местности у них достаточно сил, чтобы сильно осложнить жизнь посягнувшему на их скромные владения человеку.

Боевой рейтинг: 4;
Образ: *Хитрец;*
Движение: *Зелёное;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d4, Сила d4, Выносливость d4;*
Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4;
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Запугивание d4, Маскировка d6, Стрельба d6, Выслеживание d6;*
Особенности:

• **Дух:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

• **Мелкий:** Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам.

• **Невидимка:** За *свободное действие* нечисть может стать невидимой, но её смутные очертания просматриваются (проверка *Внимания со штрафом* -4, чтобы заметить). Она может затаиться и стать полностью невидимой, но для этого она не должна ни атаковать, ни двигаться. Как только она двигается или действует, она становится полупрозрачной.

• **Чуять живых:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

• **Сила местности:** Облик и некоторые способности сошек зависит от той местности, где они обитают. Если сошки по каким-то причинам покинут свою местность,

они получают штраф -2 ко всем проверкам *параметров* и *урону*. В своей местности сошкам подчиняются обитающие там животные.

• **Болото:** *Топь*. Местность в радиусе 3-х *клеток* от болотной нечисти всегда считается *пересечённой*, при этом сама она может перемещаться по *пересечённой* местности с обычной скоростью.

• **Вода:** *Водный*. В воде *шаг* сошки равен 10, *бег* d10.

• **Горы:** *Бросок камня*. 2d4, 4/8/16, Скорострельность 1, запас камней неограничен.

• **Дом:** *Летающая утварь*. Домовая нечисть может применять аналог силы телекинез к домашней утвари в радиусе 6 клеток, что даёт ей возможность атаковать ею. Атака осуществляется при помощи *Смекалки*, урон равен *Характеру* + d6 или d4, если предмет маленький. При выпадении единицы при проверке *Смекалки*, предмет ломается.

• **Пустыня:** *Бросок песком*. +2 к проверке *Ловкости* при использовании уловки.

• **Степь:** *Быстроногий*. Шаг +2, бег d10.

• **Тундра:** *Леденящее прикосновение*. Вместо обычной атаки эта нечисть может просто прикоснуться к противнику (получая +2 к атаке) и нанести ему удар холодом. Если атака была *успешной*, противник должен сделать проверку *Выносливости* или стать *уставшим*. Тёплая одежда даёт к этой проверке бонус, равный её бонусу к проверкам *Выживания*.

Вооружение: укус (2d4).

Чёрная нежить – пламенники

Пламень — это сущность Иного Мира, вселяющаяся в тело человека и дающая ему сверхъественные способности. Когда это тело умирает, Пламень просто покидает его, находя себе нового носителя. Но существуют ситуации, когда он решает, что тело ему ещё пригодится. Человеку нужно быть настоящим героем Чёрного движения, яростным разрушителем тварного мира, чтобы удостоиться этого. В таком случае Пламень сливается с телом человека, отдавая ему часть своей силы и тем самым возвращая его к жизни. Человек становится Пламенником.

Блуждающий Пламень

Пламень — это дух Иного Мира, который явился в Мир людей, чтобы разрушать самую его суть и сеять повсюду хаос. Он выглядит как сгусток чёрно-красного огня величиной с голову. Эти сущности присутствовали и до Перелома, в славянских народных поверьях их именуют огненными змеями, а в иудейской традиции — диббуками. Атмосфера Мира людей губительна для Пламени: он не может долго находиться в нём отдельно от тела, поэтому при первой же возможности старается вселиться в предмет, живое существо или труп.

Боевой рейтинг: 4;
Образ: *Дух маг*;
Движение: *Чёрное*;
Характеристики: *Ловкость* d10, *Смекалка* d6, *Характер* d6, *Сила* d4, *Выносливость* d4
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Навыки: *Драка* d6, *Внимание* d6, *Запугивание* d6, *Маскировка* d6, *Фарт*: *Стрела* d64
Особенности:

• **Нежить:** +2 *Стойкость*, +2 при попытке *выйти из шока*, не получает дополнительного урона от *прицельных атак*, не подвержена воздействию болезней и ядов.

• **Полёт:** Блуждающий Пламень может по воздуху преодолевать расстояние, равное его *Шагу* в раунд, игнорируя модификаторы, связанные с неровной местностью. *Вертикальная маневренность* 2.

• **Иммунитет к огню:** Обычный и магический огонь не наносят Блуждающему Пламени урона.

• **Самоконтроль:** Единица, выпавшая на *проверке сил фарта*, не приводит к дополнительным негативным последствиям для Пламени

• **Слабость:** Пламень может беспрепятственно находиться отдельно от тела или предмета в течение количества раундов, равных его *Характеру*. В дальнейшем он получает d6 повреждений за каждый раунд нахождения вне тела.

• **Вселение:** Блуждающий Пламень может вселяться в неодушевлённые предметы, животных, людей и трупы. Чтобы вселиться в любой объект, Пламень должен просто подлететь к нему вплотную. Находясь внутри объекта, Пламень невидим.

• Вселение в **неодушевлённый предмет.** Пламень может вселиться в предмет весом, равным 5 х *Характер*

(30 кг). Находясь внутри, он может за раунд перемещать предмет по воздуху на расстояние, равное его *Смекалке*. Вселившись в оружие, Пламень может наносить им удары и стрелять из него, вместо *Драки* и *Стрельбы* используя своё значение *Смекалки*. Урон оружия ближнего боя высчитывается исходя из *Характера* Пламени. Шашка, наносящая *Сила*+d8 урона, например, при использовании телекинеза будет наносить *Характер*+d8 урона. В остальном оружие используется согласно правилам, в том числе, *подъём* наносит дополнительный урон. Любой предмет может использоваться как *импровизированное оружие* с соответствующим минусом к атаке и защите. Пламень может находиться в предмете бесконечно долго. Если предмет, в который он вселился, будет уничтожен, Пламень мгновенно исторгается из него.

- **Вселение в живое существо:** Вселившись в животное или человека любого движения, кроме Чёрного, Пламень может на время подчинить его волю. Использование этой силы требует *встречной проверки Характера* персонажа против *Характера* жертвы. В случае успех жертвы Пламень не может вселиться в неё в этом раунде. Чтобы получить над целью полный контроль, нужен *успех* при *встречной проверке*. Жертва будет драться с друзьями и даже совершит самоубийство, хотя именно эти приказы позволяют ей ещё раз осуществить *встречную проверку*, чтобы попробовать разрушить чары. Любой персонаж-человек имеет право сделать ещё одну *встречную проверку Характера* через три раунда после вселения Пламени. Если он пройдёт её, Пламень будет исторгнут. Если же нет, то ситуация будет зависеть от того, к какому *движению* относится персонаж.

Если это персонаж без *движения*, то он будет находиться под контролем Пламени в течение дня, за который Пламень ещё можно исторгнуть из него с помощью *силы Изгнание* или *встречной проверки Характера* его самого и Пламени (назначается по усмотрению ведущего). В этот день персонаж ведёт себя как одержимый: беснуется и представляет опасность для окружающих, он получает на время *черту Берсерк*. По истечении дня персонаж становится сторонником Чёрного движения, и Пламень уже не может быть исторгнут из него до его смерти.

Если персонаж относится к Красному, Белому или Зелёному движению, то Пламень сохраняет над ним контроль ещё на три раунда, по истечении которых делается новая *встречная проверка Характера*, ещё через три раунда — новая проверка и т.д. Каждая следующая проверка делается Пламенем с накапливающимся штрафом -2. Рано или поздно он будет исторгнут.

Пламень не может вселяться в персонажей Чёрного движения, потому что в них уже есть их собственный Пламень.

Если за время нахождения Пламени в человеке последний будет убит, сущность может либо покинуть тело, либо остаться в нём, чтобы оживить труп.

- **Вселение в труп:** Пламень может вселиться в мёртвое тело, на время оживляя его. Тело может принадлежать только персонажу без *движения* или персонажу Чёрного движения. Оживлённый труп получает особенность *Нежить*, может пользоваться тем же оружием, что и при жизни и получает следующие характеристики:

Ловкость d6, *Смекалка* d6, *Характер* d6, *Сила* d6, *Выносливость* d6;
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка* d6, *Внимание* d6, *Запугивание* d6, *Стрельба* d6;

Пламень может оставаться в трупе бесконечно долго, но процессы разложения не останавливаются, кроме того, Пламень высасывает те остатки жизненной силы, которые остались в мёртвом теле, поэтому довольно скоро оно придёт в негодность. Каждый день Стойкость оживлённого трупа снижается на 1, при нуле Пламень должен покинуть тело. Пламень не узнаёт ничего из того, что знал мёртвый, поэтому оживлённый труп не может даже говорить. Только ходить и драться.

Если тело принадлежит персонажу Чёрного движения, обладающему достаточной ценностью для Пламени (*дикая карта рангом Закалённый* или выше), он может решить даровать ему более осмысленное посмертное существование, сделав его Пламенником.

♠ Пламенник — террорист

После смерти в облике Пламенника вообще ничего не меняется, но способности возрастают многократно. Человек вообще может даже не понять, что он умер и ожил. Повезло в очередной раз.

Боевой рейтинг: 13;
Образ: *Боец;*
Движение: *Чёрное;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Маскировка d4, Стрельба d8, Верховая езда d6, Запугивание d6, Фарт: Взрыв d8, Фарт: Усилить параметр d6;*
Особенности:

- **Нежить:** +2 при попытке выйти из *шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.
- **Бесстрашный:** Иммунитет к *страху* и *Запугиванию*.
- **Фарт:** Пламенник обладает *Мистическим даром*, доступные ему *силы* описаны соответствующими *навыками*.
- **Везение:** Пламенник получает дополнительную *фишку*.
- **Уловка** «Умри ты сегодня, а я завтра!»: Пламенник может потратить *фишку*, чтобы перенаправить попавший в него выстрел в персонажа, стоящего в пределах двух *клеток* от него. Это может быть как противник, так и союзник.

Вооружение: наган (2d6+1), шашка (2d8).

♠ Пламенник — вор

Боевой рейтинг: 10;
Образ: *Хитрец;*
Движение: *Чёрное;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Маскировка d8+2, Стрельба d6, Лазанье d6+2, Взлом d6+2, Фарт: Невидимость d6, Фарт: Паучьи лапы d6, Фарт: Маска d4;*
Особенности:

- **Нежить:** +2 при попытке выйти из *шока*. *Прицельная стрельба* не наносит дополнительного *урона*.
- **Бесстрашный:** Иммунитет к *страху* и *Запугиванию*.
- **Фарт:** Пламенник обладает *Мистическим даром*, доступные ему *силы* описаны соответствующими *навыками*.
- **Вор:** +2 к проверкам *навыков Лазанье*, *Взлом*, *Маскировка*, а также *Ремонта* и *Внимания*, связанным с ловушками.
- **Уловка** «Мы подошли из-за угла»: Если пламенник застаёт противников *врасплох*, он может потратить *чёрную фишку*, в таком случае считается, что жертвы *неожиданной атаки* провалили проверку *Внимания* и, соответственно, не получают *карт действия* до следующего *раунда*.

Вооружение: карманный пистолет (2d4), нож выкидной (d6 +d4).

Чёрные духи — Демоны

Чёрные Духи редко проявляют себя, но если это происходит, следует ждать неисчислимых бедствий. Я назвал их демонами, хотя в разных культурах их именуют по-разному. Суть от этого не меняется — это Враги рода человеческого. С Переломом их активность возросла: принимая любой облик, они ходят среди людей и сеют хаос и разрушение. Судя по всему, их единственная цель — разрушать. Из всех видов Духов эти наиболее сильны, как я мог сделать вывод из собственных наблюдений и бесед со сведущими демонологами. Они всегда действуют в одиночку и постоянно враждуют между собой, но это не мешает им причинять неисчислимые бедствия людям.

Я бы хотел поделиться с Вами своим собственным опытом столкновения с одним из этих Духов.

В июне 1921-го года я завершал своё путешествие по Новороссии, и судьба занесла меня в большое село Троицкое. Мне рассказывали о нём как об очень зажиточном и по счастливой случайности мало пострадавшем от набегов махновцев и других бандитов Дикого Поля. Но когда я прибыл туда, я застал его в совершённом упадке, как будто после рейда советского продотряда. Половина домов пустовала, люди боялись выходить на улицу, в придорожных канавах валялись гниющие под летним солнцем трупы, которые никто не убирал. Церковь была разорена в худших комиссарских традициях, а по Майдану ходили мрачные вооружённые люди, готовые в любой момент открыть огонь на поражение. Я уже готовился к аресту, когда совершенно случайно встретил своего знакомого подпоручика Щеглова, который и поведал мне, что здесь произошло.

Оказалось, пару месяцев назад в сельском шинке появился незнакомец, отлично игравший в карты. Буквально за несколько дней он обыграл лучших картёжников города: крестьян, мещан, офицеров, — оставив их буквально без копейки. Тем не менее, его игра на этом не закончилась: он стал давать обыгранным им людям ссуду на то, чтобы отыграться. А взамен требовал всего ничего — оказать ему небольшую услугу. Надо сказать, что за это время он каким-то нечеловеческим способом (что неудивительно, ведь он и не был человеком) узнал про все местные явные ссоры и тлеющие конфликты. И вот именно на разжигание этих распрей и были направлены его «просьбы». Он манипулировал людьми, запустив дьявольский механизм братоубийства. Кому-то он приказал отравить собаку соседа, кому-то — измазать сажей ворота. Постепенно требования становились всё суровее. И когда одного мещанина нашли повешенным с выколотыми глазами, село взорвалось.

Буквально за месяц процветающее село превратилось в ад. Были разбужены все старые обиды, к ним добавились новые, гораздо более горькие, и бойню уже было не остановить. Демон же (а это был именно он) продол-

жал безнаказанно находиться на постоялом дворе и вершить своё чёрное дело. По удивительному стечению обстоятельств его никто не обвинял в наставшем хаосе, все считали виноватыми только своих соседей. Конечно же, причиной тому нечеловеческое обаяние пришельца из Потустороннего Мира.

Вместе с Щегловым и сопровождавшим меня странствующим оккультистом Самсоновым мы нанесли ему визит. С первого взгляда у меня не было сомнений, КТО перед нами. Не раздумывая, мы втроём обрушились на него. Нам удалось застать Демона врасплох, но он быстро понял обстановку. Началась жестокая битва, в которой нам бы худо пришлось без сверхспособностей Самсонова (который хоть и погряз в оккультизме, но всё же превосходный человек и верный товарищ). В бою посланец Иного Мира принял свой истинный облик, который Вы, мой глубокоуважаемый учитель, себе наверняка представляете. От себя лишь могу добавить, что демонологии всех эпох не лгали: демоны именно настолько ужасны, как их описывают. Нам удалось ранить его, но пришлось пожертвовать жизнью подпоручика и ещё нескольких людей, которым не посчастливилось оказаться рядом. Получив рану, Демон обратился в огненный шар с хвостом и вылетел из села в неизвестном направлении, попутно успев поджечь несколько деревянных построек.

У меня не было ни возможности, ни желания оставаться в Троицком дольше и выяснять, удалось ли местным жителям прозреть и отвергнуть свои распри, умело разбуженные силами Иного Мира и чуть не погубившие их. Более того, я даже не знаю, вернулся ли туда этот Демон или же ушёл навсегда. Скорее всего, вернулся. Но Самсонов обещал сообщить об инциденте в свою Ложу, поэтому я посчитал свой долг выполненным и с чистой совестью покинул село.

После этого эпизода я по-новому взглянул на Ваше утверждение о том, что все сверхъестественное начало Чёрного Движения происходит от странной сущности под названием Пламень. За всё время моих путешествий я ни разу не слышал, чтобы кто-то из всех этих новоявленных «магов» сделал такой же простой в своей гениальности вывод, что говорит о том, что никто из них не может сравниться с Вами в познании эзотерических истин. Я полностью согласен с Вами, что Пламень — это своего рода паразит или же личинка некой сущности. Вселяясь в человека, она наделяет его силой, но со временем выжигает его и превращает в Пламенника — существо, очень близкое к Демонам, но гораздо слабее. Сколько мне ни приходилось записывать свидетельств об этих «героях» Чёрного Движения (возьмите хотя бы пресловутый Орден Чёрного Пламени, уверен, там очень много нежити), ни разу я не слышал, чтобы они были способны свершить и толику того, что могут Чёрные Духи. Значит, можно предположить, что Демоны — это совершенно другие, нечеловеческие и гораздо более сильные существа, в которые также вселился Пламень и произвёл над ними страшную трансформацию!

Но кто это может быть? Уж не Перворождённые ли, те самые Архонты? И не является ли это косвенным подтверждением легенды о войне, которые Белые Духи вели с кем-то за сотни тысяч лет до появления человека? Тогда можно только ужаснуться, ведь если Демонам было под силу разрушить царство столь могущественных Духов, то что они могут сделать теперь с людьми, когда границы миров рухнули, и их власть над Красной Землёй многократно усилилась?

В отношении Демонов я пробовал применить имеющиеся у меня гримуары с их именами, прежде всего, знаменитый Ключ Соломона, но потерпел неудачу. Видимо, появившиеся после Перелома Демоны не имеют ничего общего с теми, о ком мы знали до этого. И если мы хотим снова составить их классификацию, нам придётся начинать всё сначала. К каждому из них нужно находить отдельный подход, потому что нет двух одинаковых Демонов, каждый из них уникален и по-своему опасен.

Чёрные Духи отличаются от всех остальных. Они не самостоятельные сущности, а порождения Пламени. Пламень — это странная сущность, пришедшая из самых дальних глубин Иного Мира и умеющая вселяться в тела любых существ. Демоны — это результат вселения Пламени в Перворождённых, т. е. Белых Духов, так же, как Нежить — результат вселения Пламени в тела людей. Естественно, что Демоны сильнее, однако и они не обладают полной свободой. Ими управляют их Пламени, единственная цель которых — физическое уничтожение Мира Людей, именно этого они желают добиться в результате Слияния. Вселяясь в людей и Духов, Пламень заставляет их сеять повсюду Хаос и приближать гибель мира. Конечно же, у Демонов это получается лучше.

Особенности демонов:

- **Дух:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.
- **Бесстрашный:** Иммунитет к *страху* и *запугиванию*.
- **Полёт:** Демон имеет чёрные кожистые крылья и может летать по воздуху с *Шагом* 6, *вертикальная маневрённость* 1. Не может *бежать*.
- **Фарт:** Демон обладает *Мистическим даром*, доступные ему *силы* описаны соответствующими *навыками*.
- **Огненная форма:** Если демон не двигается в *раунде*, он может принять форму разрушительного огненного вихря. Находясь в огненной форме, он не может атаковать и применять магию, а его *Защита* снижается на 2. Демон может находиться в огненной форме неограниченное число раундов. В первый раунд огненная форма равна по площади *малому шаблону* с центром на демоне, в пределах которого всем наносится 2d6 *урона* в раунд. На следующий *раунд* демон может либо увеличить площадь (до *среднего шаблона*, на следующий — до *большого*), либо увеличить количество наносимых повреждений на 1d6 (до максимума 5d6), либо двигаться, смещая действую-

щий *шаблон* вместе с собой. Таким образом, если демон не двигается и только концентрируется на усилении пламени, на шестой раунд после начала применения он будет наносить 5d6 повреждений в раунд в пределах *большого шаблона*.

• **Иммунитет к огню:** Обычный и магический огонь не наносят урона демону.

• **Сверхъестественная броня 8:** Демона защищает магическая *броня*, которую очень непросто пробить, не зная его Истинного имени. *Бронебойное оружие* не позволяет снизить значение этой *брони*.

• **Регенерация:** Раненый демон может осуществлять проверку *Выносливости* каждый раунд, чтобы исцелять полученный *урон* (даже после того, как существо было «убито»). В случае успеха ему удаётся исцелить одно *ранение* (или избавиться от статуса при смерти), при *подъёме* исцеляются сразу два *ранения*.

• **Ужас -4:** Демон в своей истинной форме внушает безотчётный ужас. Персонажи, смотрящие на демона, должны осуществить *проверку Страха*.

• **Двойник:** Демон может не только принять вид любого человека, но и перенять его обычные способности. Чтобы распознать обман, наблюдатель должен осуществить *встречную проверку Внимания* против *Смекалки* искусителя со штрафом -4, если он когда-то видел того, в кого обернулся демон, а если он никогда не видел того человека, то со штрафом -6. Демон может использовать *навыки* персонажа, чей облик он принял, вместо своих. Если демон принял облик человека, не существующего в реальности (т. е. выдуманного им самим), он использует свои *навыки*. Большую часть времени демоны проводят в человеческом облике, являя свой истинный только для боя.

• **Хаос:** Там, где присутствует демон, буквально рушатся устои общества. В радиусе километра от него на любые проверки *Убеждения*, осуществляемые для того, чтобы навязать кому-то чужую волю, в т. ч. военные приказы, налагается штраф -2. В радиусе 10 клеток от него не работают эффекты *Лидерских черт*.

• **Адское обаяние.** Демон получает +4 к *Харизме* за счёт умения заглянуть в душу любого человека.

• **Слабость:** *Истинное имя*. Каждый демон обладает Истинным именем, знание которого его врагами значительно его ослабляет. Если персонаж атакует демона или осуществляет другие вредоносные действия и произносит его Истинное имя, он получает +4 к *проверкам*, а повреждения игнорируют его сверхъестественную *броню*, и урон от них не регенерируется. Если демон оказался при смерти, единственный способ его убить — это нанести последний удар с его Именем на устах. Проверка при применении *силы Изгнание* против демона при произнесении его Истинного имени осуществляется с преимуществом +8. Чтобы узнать Истинное имя конкретного демона, персонаж должен иметь доступ к оккультной библиотеке и осуществить проверку *Расследования со штрафом -2*.

♠ Демон — бунтарь

Демон-бунтарь с превеликой радостью вступает в бой с превосходящими силами противника, в этом ему нет равных.

Боевой рейтинг: 43;
Образ: *Боец;*
Движение: *Чёрное;*
Характеристики: *Ловкость d12, Смекалка d10, Характер d10, Сила d12, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 9; **Стойкость:** 15;
Навыки: *Драка d10, Внимание d10, Запугивание d10, Маскировка d12, Провокация d10, Убеждение d10, Фарт: Взрыв d10, Фарт: Разрушительное поле d8, Фарт: Проворство d8, Фарт: Стрела d10, Фарт: Телепортация d8;*
Особенности:
• **Демон.**
Вооружение: когти (d12 +d6), наган (2d6+1)

♠ Демон – обольститель

Демон — обольститель полагается не только на свои непревзойдённые боевые качества, но и на умение проникать в сознание других и подчинять своей воле.

Боевой рейтинг: 42;
Образ: *Хитрец;*
Движение: *Чёрное;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d12, Характер d12, Сила d10, Выносливость d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 15;
Навыки: *Драка d8, Внимание d10, Запугивание d12, Провокация d12, Убеждение d12, Уличное чутьё d12, Фарт: Кукла d10, Фарт: Невидимость d10, Фарт: Рассеивание d10, Фарт: Стрела d10, Фарт: Чтение мыслей d10;*
Особенности:
• **Демон.**
Вооружение: когти (d10 +d6), наган (2d6+1).

Первач барона Унгерна

Апрель 1922 года.
Непримечательная казачья хата.
Где-то в дальнем Забайкалье...

— Заходи, Пётр. Я погляжу, ты весь синий с мороза.

— Так точно, Фёдор, апрель в этих степях злее иной зимы. Однако я смотрю, у тебя есть первач. Угостишь?

— Не могу угостить. Это первач барона Унгерна. Испившее его эго Махакала разорвёт на клочки, резко убирая все преграды на пути к Окончательному Просветлению. А мы с тобой ещё нужны барону здесь.

— Кстати, Фёдор, ответь мне, ты ведь уже давно у барона служишь. Почему мы не идём на Читу и Иркутск? Почему барон вместо этого путешествует где-то в Гоби или на Тибете?

— Что же ты, Пётр, по столицам-заграницам учился, а не знаешь той очевидной вещи, что Тибет — истинный центр мира, Агартха. Восток потонул давно, Запад светит да не греет, Юг даже не народился ещё, Север... ну вот если только Север, да. Но Тибет — самый истинный из всех, потому как его нагорья — это всё мандала, понимаешь? Мандала всего вот этого мира. Что там слегка даже подумаешь — а уж если сделаешь! — всё в большом мире отражается в точности. Я там с 1905 года с однополчанами сидел, ждали английского вторжения, я уж знаю. А знаешь, почему англичане так и не пришли? А потому как мы с есаулом Панкратовым-Арупьядхату как-то весенним днём запускали кораблики с вершины горы Смеющегося На Закате Ринпоче, забавы ради. Мой кораблик перевернулся, а его — налетел на камень, а у англичан в Саутгемптоне с двумя кораблями секретной Тибетской Компании случились аналогичные неприятности. Вот тебе и Gott strafe England, хе-хе.

— Тебя послушать, Фёдор, так и революция в Петербурге случилась из-за особых событий на Тибете.

— А так оно и есть. Когда Густав Карлович Маннергейм был на Тибете, будучи полномочным представителем императорской гвардии в экспедиции Пржевальского, однажды, недалеко от монастыря Гелуг, ему встретился бодхисатва Манджушри в образе нищего старика.

Когда они поравнялись, Манджушри внезапно спросил его — «Всадник, чего ты хочешь?».

Офицер не признал в нищем старике бодхисатву, и поэтому, подумав что это такая азиатская шутка, ответил невпопад: «Хочу воевать за независимую Финляндию и за государя-императора Николая! Одновременно!» — и расхохотался. А Манджушри тоже расхохотался и сказал: «Да будет так!»

И вот, сейчас Маннергейм водит своих чухонцев в бой с красными, а на столе у него стоит портрет государя Николая. И когда, бывает, долбанёт он один чухонской водки в своём кабинете, всегда говорит тому портрету: «только за тебя одну и воюю, владычица Тара! И за свою финно-угорскую землю!»

Вот потому-то оно всё так и свершилось, чтобы мог нынче Маннергейм это говорить портрету. Ты знаешь, что в переводе со старошведского «маннер-гейм» означает «главная игра»? Или даже, если вернее изъяснятся нынешним языком, «главный игровой процесс». Вот и получается, что...

— Не надо продолжать, Фёдор. Это я уже понял. Скажи лучше, почему бы нам всё же не выпить этот первач? Ещё шесть лет назад Мастер Джургиев в Петербурге сказал мне, что я достаточно подточил своё эго, чтобы достичь просветления.

— Будто ты знаешь, что может ждать твоё эго. Ого! Ого-го-го! Однако, барону Унгерну уже, несомненно, известно, что мы выпьем этот первач, потому как он Махакала. Он здесь, среди нас, его воинов — и одновременно он идёт по бесконечной равнине, усеянной черепами. Его спутник — волчий вой. Он поклялся восстановить прерванную Традицию на раскрашенном бело-красно-черно-зелеными лоскутами Западе, и он отыщет ключ к Агартхе! Грядёт Махакала на гибель кагала! Ладно, вот тебе кружка, выпьем за победу.

— За победу!... ...Оооох! Пробирает первач! Хорошо. Государь Николай, значит — Тара, барон Унгерн — Махакала, но какой во всём этом смысл? Как они взаимодействуют, даруя нам Окончательное Просветление?

— Тут на дне ещё осталось, давай сюда кружку, я разолью и покажу тебе на примере. Вот это, у меня в руке — что такое, по-твоему?

— Это пустая бутылка.

— Это Стеклянная Тара. Очень мощная, гораздо мощнее, чем Белая Тара и даже чем Зелёная Тара. А знаешь почему?

— Потому что... пустая?

— Правильно. Стекло ясно даёт понять, что она пустая, а все эти цвета и форма только отвлекают от созерцания пустоты. Теперь ты понял?

— Угу.

— Тогда давай, допивай, и полетим на Пункт Приёма Стеклянной Тары.

— Там у нас примут Тару?

— Нет. Там Тара примет нас, и мы растворимся в пустоте.

Они сделали по последнему глотку из грубых кружек, превратились в бабочек, облетели вокруг изображения Нагараджуны и вылетели в окно, где немедленно были разорваны в клочки суровой забайкальской метелью.

Источники вдохновения

Чтобы прочувствовать атмосферу Красной Земли, рекомендуем посмотреть приведённые ниже фильмы и почитать книги. Мы указали далеко не все существующие произведения, посвященные Гражданской войне, а только те их них, которые соответствуют тематике нашей игры и помогают лучше проникнуться её духом.

Кинофильмы

«**Чапаев**» — знаменитый фильм братьев Васильевых, ярчайший образчик советского мифотворчества.

«**Неуловимые мстители**», «**Новые приключения неуловимых**», «**Корона Российской империи, или Снова неуловимые**» — эталон советского истерна, в особенности первые два фильма. Последняя часть трилогии так же годится для вдохновения, особенно если перенести место действия из белоэмигрантского Парижа на новороссийский Южный берег Крыма.

«**Белое солнце пустыни**» — еще один знаковый советский истерн, харизматичные персонажи и восточный колорит прилагаются.

«**Свой среди чужих, чужой среди своих**» — больше детектив, нежели истерн, но со всеми необходимыми атрибутами последнего: ограблением поезда, погонями, стрельбой из «Льюиса» от бедра.

«**Тачанка с юга**» — история о борьбе мужественных и благородных чекистов с коварными и безжалостными бандитами в степях южной Украины.

«**Бег**» — хотя он и описывает уже послевоенные события, это фильм интересен прежде всего глубокими образами оказавшихся в эмиграции представителей Белого движения.

«**Господа офицеры: Спасти императора**» — современный взгляд на гражданскую войну, фильм яркий, динамичный, больше склоняющийся к Белому движению, хотя и не преклоняющийся перед ним.

«**Лабиринт фавна**» — фантасмагорическая история, происходящая во время Гражданской войны в Испании, которая с легкостью может быть перенесена на российскую почву.

Телефильмы и сериалы

«**Адмиралъ**» — история жизни адмирала Колчака; в формате сериала данный фильм выглядит более последовательным, связным и цельным.

«**Гибель Империи**» — последние 5 серий этого замечательного сериала посвящены событиям 17-18 годов, действия разворачиваются как в революционном Петрограде, так и в гетманском Киеве.

«**Девять жизней Нестора Махно**» — фильм не блестящий, но местами довольно колоритный.

«**Исаев**» — хотя и описывает период, когда победа большевиков уже не вызывает сомнения, вполне годится и для «Красной Земли». «**Бриллианты для диктатуры пролетариата**» замечательно раскрывают жизнь в Красной Москве, а так же в западных провинциях и Эстонии, а «**Пароль не нужен**» — во Владивостоке.

Публицистика

Валерий Шамбаров «Белогвардейщина» — эта, а так же другие книги автора полны пафоса и стенаний о «России, которую мы потеряли». Бескомпромиссно разрушая большевистские мифы о революции и гражданской войне, он незамедлительно возводит на их месте новые, не менее кудрявые и развесистые.

Андрей Буровский и Михаил Веллер «Гражданская история безумной войны» — книга хотя и поверхностна, но интересна тем, что дает широкий охват событий гражданской войны, забираясь в самые темные и дремучие уголки распадающейся империи. При этом изобилует яркими деталями и любопытными жизнеописаниями.

Виктор Савченко «Авантюристы гражданской войны» — подборка колоритных биографий героев и антигероев гражданской войны.

Леонид Юзефович «Самодержец пустыни» — это, пожалуй, лучшее из ныне существующих жизнеописание барона Унгерна.

Александр Бушков «НКВД. Война с неведомым» — собрание воспоминаний очевидцев о встречах с неведомым.

Михаил Бубличенко «Советский оккультизм. Тайны НКВД и КГБ» и **Антон Первушин «Оккультные тайны НКВД и СС»** — трудно сказать, на сколько приведенные в книгах факты соответствуют истине, но как источник вдохновения они совершенно замечательны.

Художественная литература

Исаак Бабель «Конармия», «Одесские рассказы» — первая конная армия без особых прикрас глазами очевидца и непосредственного участника, а так же красочные подробности из жизни одесских фартовых.

Михаил Булгаков «Белая гвардия», «Собачье сердце» — эти книги однозначно следует прочесть или хотя-бы посмотреть снятые по ним фильмы. Первая — это воспоминания очевидца о жизни Киева в смутное время межвластия и безвластия, вторая — прекрасный источник вдохновения для Новой науки.

Михаил Шолохов «Тихий Дон» — лучшее произведение мировой литературы о жизни и судьбе казачества.

Пимен Карпов «Пламень» — уникальная и самобытная книга, в основе сюжета которой стоит противостояние сил, во многом напоминающих движения.

Виктор Пелевин «Чапаев и пустота» — постмодернистское переосмысление фильма братьев Васильевых, с мистикой, философией и фантасмагорией.

Илья Масодов «Черти» — чистый и ничем незамутненный образчик трэша и фантасмагории на тему гражданской войны.

Интернет-сайты

«Википедия» ru.wikipedia.org — ну как же без нее ;-); хорошая стартовая точка для начала исследований, позволяющая получить общее представление о предмете и наметить направление для дальнейших изысканий.

«Хронос» hrono.ru — замечательная подборка биографических материалов, исторических документов и справочной информации по всемирной истории.

«Русский портал» opoccuu.com — справочные сведения из различных сторон жизни Российской империи и Советского Союза: от традиционных мер и весов и цен на товары, до стрелкового оружия и бронетехники.

«Первая мировая война. Битва империй» ww1.milua.org — сайт, посвященный Великой войне; тут можно почерпнуть массу полезных сведений об оружии и боеприпасах всех стран-участниц.

«Война окончена» wio.ru — хорошая подборка информации и фотоматериалов по авиации и бронетехнике первой мировой и гражданской войны.

«Форум истории и реконструкции» 1914.borda.ru — на форуме есть хороший раздел, посвященный Гражданской войне.

«Старорежимные» имена

Этот список имен, большинство из которых уже практически вышли из употребления, поможет вам создать атмосферу начала XX века для игроков, или просто выбрать стильное и колоритное имя для вашего перснажа.

Мужские

Агап, Агафон, Адриан, Акакий, Амвросий, Амос, Ананий, Анастасий, Аникий, Анисий, Антип, Аполинарий, Аполлон, Аполлоний, Арефий, Аристарх, Афанасий, Варфоломей, Вениамин, Вивиан, Викентий, Виссарион, Власий, Вукол, Галактион, Герасим, Гермоген, Гликерий, Гордей, Гурий, Дементий, Демид, Демьян, Дионис, Доминик, Доримедонт, Дорофей, Евграф, Евдоким, Евкарпий, Евлампий, Евмений, Евсевий, Евстафий, Евстахий, Евстигней, Евстрат, Евтихий, Елеферий, Елизар, Елисей, Емельян, Епифан, Еразм, Ераст, Еремей, Ермил, Ермолай, Ерофей, Ефим, Ефрем, Захар, Зенон, Зосима, Иакинф, Игнатий, Иларион, Илиодор, Иннокентий, Ипатий, Ипполит, Ираклий, Исидор, Калистрат, Капитон, Карп, Касьян, Киприан, Климент, Кондратий, Корнелий, Ксенофонт, Кузьма, Лавр, Лаврентий, Ларион, Леонтий, Лука, Лукьян, Лукий, Маврикий, Макар, Македоний, Максимиан, Малахий, Марк, Маркелл, Мартын, Матвей, Мелетий, Мефодий, Милетий, Миней, Мирон, Митрофан, Михей, Модест, Мокей, Мокий, Назар, Наум, Нестор, Никандр, Никанор, Никифор, Никодим, Никон, Нил, Нифон, Олимпий, Онисий, Онисим, Онуфрий, Памфил, Панкратий, Пантелеймон, Парамон, Парфён, Патрикий, Пафнутий, Пахом, Пимен, Платон, Полиен, Поликарп, Порфирий, Потап, Прокл, Прокопий, Протасий, Прохор, Родион, Руслан, Савва, Савватий, Савелий, Самсон, Севостьян, Селиван, Серапион, Серафим, Сильвестр, Симон, Спиридон, Софрон, Степан, Тарас, Терентий, Тит, Тихон, Трифилий, Трифон, Трофим, Фаддей, Федот, Фемистокл, Фиоген, Федос, Феклист, Феофан, Феофил, Филарет, Филимон, Феофилакт, Ферапонт, Фирс, Флавиан, Фрол, Флорентий, Флориан, Фока, Фома, Фотий, Харитон, Харлампий, Хрисанф, Христофор, Целестин, Эдуард, Эмилий, Эраст, Юлиан, Юлий, Юст, Юстиниан

Женские

Агапия, Агафья, Аглая, Агния, Агриппина, Аделаида, Аделина, Аксинья, Акулина, Анисья, Аполлинария, Ариадна, Василида, Василина, Васса, Галатея, Глафира, Гликерия, Дорофея, Евдокия, Евлампия, Евпраксия, Епистимья, Епифания, Ефимия, Евфросинья, Ироида, Калерия, Капитолина, Леонтия, Мавра, Манефа, Марьяна, Матрёна, Меланья, Муза, Нонна, Олимпиада, Павлина, Пелагея, Прасковья, Пульхерия, Серафима, Степанида, Сусанна, Таисья, Тёкла, Ульяна, Устинья, Фаустина, Февронья, Фёкла, Фелиция, Федосья, Феофания, Фетиния, Фотиния, Юлиана.